
BACHELORARBEIT

Herr
Zeki Oguz Teoman

Der Endzeitfilm „Dystopie“
Eine cineastische Vision der Apokalypse

2012

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Der Endzeitfilm „Dystopie“

Eine cineastische Vision der Apokalypse

Autor/in:

Herr Zeki Oguz Teoman

Studiengang:

Film und Fernsehen

Seminargruppe:

FF09s1-B

Erstprüfer:

Herr Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Herr Prof. Robert Bramkamp

Einreichung:

Mittweida, 08.02.2012

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

The end time movie „Dystopia“ **A cineatic vision of the apocalypse**

author:

Mr. Zeki Oguz Teoman

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF09s1-B

first examiner:

Mr. Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Mr Prof. Robert Bramkamp

submission:

Mittweida, 08.02.2012

Bibliografische Angaben

Teoman, Zeki Oguz:

Der Endzeitfilm „Dystopie“ - Eine cineastische Vision der Apokalypse

The end time movie „Dystopia“ - A cineastic Vision of the apocalypse

66 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Zusammenfassung

Die Dystopie stellt eine nicht mehr lebenswerte Welt dar, eine Welt der Unterdrückung und der Hoffnungslosigkeit. Sie dient einerseits der Kritik der in der Realität bestehenden Gesellschaften und andererseits ist sie das Pendant zur Utopie, der heilen, perfekten Welt. Heutzutage aber hat die Dystopie eine umfangreichere Bedeutung.

Mit lebensfeindlichen Welten, zerstörten Zivilisationen, unterdrückten Bevölkerungen und postapokalyptischen Szenarien bietet die Filmindustrie mit dystopischen Geschichten Science-Fiction-Blockbuster der Superlative. Der Schuldige ist und bleibt der Mensch. Doch in wie weit trifft diese These auf die heutige Welt zu? Sind wir wirklich so nahe an der Zerstörung unseres eigenen Planeten angekommen, oder dienen diese Filme nur dem reinen Entertainment? Wieso wirkt der dystopische Film für uns so faszinierend?

Diese Arbeit stellt die Dystopiewelten in der heutigen Zeit dar. Im Laufe dieser Arbeit wird sowohl der Ursprung der dystopischen Geschichten geschildert als auch der heutige Stand. Dieser wird mit einer potentiellen Bedrohung, nämlich dem Fortschritt der heutigen Technik verglichen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die klassische Dystopie in der Literatur	3
2.1	Die klassische Dystopie	3
2.2	Die Entstehung der Dystopie	6
2.3	Die Dystopie am Beispiel „Brave New World“ und „1984“	8
2.4	Die klassische Dystopie zusammengefasst	18
3	Die Dystopie im Film	21
3.1	Entwicklung der Dystopie von 1950 bis heute	21
3.2	Gegenwärtige Dystopien	22
3.2.1	Die erweiterte klassische Dystopie	22
3.2.2	Dystopien verursacht durch oder mit Maschinen	24
3.2.3	Dystopien verursacht durch Übernatürliche oder Außerirdische	26
3.2.4	Apokalyptische und post-apokalyptische Dystopien	27
3.2.4.1	Religiöse und übernatürliche Katastrophen	28
3.2.4.2	Kollisionen durch Meteoriten	29
3.2.4.3	Solareruptionen und erdorbitale Störungen	29
3.2.4.4	Atomkrieg und radioaktiver Niederschlag	30
3.2.4.5	Bakteriologische Kriegsführung oder Seuchen	30
3.2.4.6	Aliens	31
3.2.4.7	Wirtschaftliche Fehlentscheidungen	32
3.2.5	Die Wirkung im Film	32
4	Dystopie verursacht durch oder mit Maschinen im Vergleich zum heutigen Stand der Technik	35
4.1	Maschinen: Definition	38
4.1.1	Untergang und Neuanfang	46
4.2	„Terminator“ und „Matrix“	48
4.3	Der heutige Stand der Technik	53
5	Schlussbetrachtung	64
II	Quellenverzeichnis	67
III	Selbstständigkeitserklärung	73

1 Einleitung

Wenn man eine klare Definition für die heutigen Darstellungen der Dystopien sucht, wird man feststellen, dass es keine klare Definition gibt. Sie behandelt so viele Aspekte, so viele verschiedenen Fantasien, dass es eigentlich unmöglich ist, sie in wenigen Worten zu erläutern. Oftmals sind es Welten, die nahe der Zerstörung bzw. der Apokalypse sind oder die sich menschenverachtend bzw. menschenfeindlich darstellen.

Schon am Anfang der Geschichte dienten diese Visionen als Prophezeiungen auf das kommende Unheil, gegebenenfalls auf die Apokalypse.

Der Ursprung des Wortes Apokalypse kann aus dem biblischen entnommen werden. Es stammt aus dem ersten Vers der Offenbarung des Johannes(1,1), der als Überschrift an die Gläubigen stehen könnte:

„Dies ist die Offenbarung Jesu Christi, die ihm Gott gegeben hat, seinen Knechten zu zeigen, was in der Kürze geschehen soll...“¹

Das Wort Apokalypse lässt sich aus dem griechischen „Kalyptein“ (verhüllen, verbergen) bzw. aus „apo-kalyptein“ (enthüllen, offenlegen) ableiten. Es bedeutet die Vorhersage der Zukunft, die in der heutigen Zeit als aufklärerische und verschreckende Vision dienen soll. Vereinfacht stellt die Vision der Apokalypse den Untergang der Menschheit da.

Doch in wie weit stellt eine solche Apokalypse das Sinnbild der Dystopie dar, einer Welt, in der eine Gesellschaft jeden einzelnen Menschen durch Gewalt oder andere Methoden kontrolliert?

Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich den heutigen Stand der Weltuntergangsszenarien zum Ausdruck bringen und widerlegen, dass die Geschichten nur reine Fantasien und nur zum Entertainment der Massen gedacht sind.

Im ersten Teil wird das klassische Dystopiebild in der Literatur anhand der Werke „1984“ und „Brave New World“ dargestellt. Dies dient dazu, die Merkmale, die Funktion und die Art der „unheilen Welt“ wiederzugeben. Die Grundlagen dafür liefert das von Elena Zeißler geschriebene Buch „Dunkle Welten“.

¹ Lisco, Friedrich Gustav, „Das neue Testament: nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers“, Enslinsche Buchhandlung, Berlin, 1840, S. 525

Im zweiten Teil wird gezeigt, wie sich das Genre der Dystopie im Film weiter entwickelt hat. Diverse Arten werden aufgelistet und kategorisiert. Wegen der unendlichen Vielfalt, die sich während der Jahrzehnte entwickelt hat, bemühe ich mich, so viele Dystopien wie möglich aufzuzählen. Dabei kann es sein, dass einige außer Acht gelassen werden. Mit Hilfe der apokalyptischen Dystopie werden die filmischen Mittel erklärt.

Im dritten Teil wird ein detaillierter Einblick in das Genre der technischen Dystopie gegeben. Diverse Filmbeispiele dienen der Darbietung der Ängste der heutigen Zivilisation. Die Filme „Matrix“ und „Terminator“ werden umfassend analysiert und mit der ursprünglichen Johannes-Offenbarung verglichen. Dieser Teil der Arbeit basiert auf der Arbeit von Holger Pinnow-Lochnikar „Die Apokalypse des 21. Jahrhunderts“. Des weiteren wird der heutige Stand der Technik gezeigt. Dies dient der Beantwortung der Frage, in wie weit die bedrohlichen Visionen zur Wirklichkeit werden können und ob die heutigen Filme nur zur Unterhaltung dienen.

Zum Schluss werden die einzelnen Kapitel der Arbeit zusammengefasst und bewertet.

2 Die klassische Dystopie in der Literatur

2.1 Die klassische Dystopie

Das Wort „Dystopie“ meint das Gegenteil des Wortes „Utopie“, welches von Thomas More (1516) als Idealstaat oder auch als Vorstellung des „Goldenen Zeitalters“ beschrieben wurde. Utopien nehmen Bezug auf die heutige Gesellschaftsform, die im Laufe der Zeit sehr stark von politischen Entwicklungen und geschichtlichen Ereignissen beeinflusst wurde.

Das Pendant zur Utopie, die „Anti-Utopie“, wurde am Ende des 19. Jahrhunderts definiert, wobei die Idee auf antike Literaturen zurückgeht. In den letzten 50 Jahren haben Forscher und Philosophen das Thema der „Anti-Utopie“ weiterentwickelt. Es entstanden weitere Begriffe wie „Gegenutopie“ (Seeber, Schwonke), „Mätopie“ (Huntenmann), „devolutionistische Utopie“ (Tuzinski) und „Dystopie“ wobei letzteres sich durchgesetzt hat.

Anti-Utopien bzw. Dystopien werden in dieser Arbeit als eine literarische Form verstanden, „[...] die entweder eine alternative Gesellschaft beschreibt, die im Vergleich zur gegenwertigen sozio-politischen Organisation negativer erscheint oder einzelne gesellschaftliche Prozesse in einer solchen Gesellschaft herausgreift. Sie richtet sich gegen Bestrebungen gewisser Gruppen, die Gesellschaftsentwicklungen in eine unerwünschte Richtung zu lenken.“ (Elena Zeißler)

Die Utopie, die wichtig für die Auswirkungen der Dystopie ist, hat soziophilosophisch zwei unterschiedliche Auffassungen. Sie betont die historische und europäische Dimension als ein festes Konstrukt, das der Gesellschaft eine überreglementierte und bevormundende Ordnung aufzwingt. Das selbständige chaotische Leben als Individuum wird für die geordnete Gesellschaft aufgelöst.

„Die Utopie ist immer totalitär, und der Totalitarismus ist immer utopisch in den Bedingungen unserer Welt.“²

² Berdiajev, Nikolay: „Das Reich des Geistes und das Reich des Caesar“, Holle Verlag, 1952, 198

Die Dystopie dagegen bewirkt eine zum Kontrast stehende Auffassung, sie ist nämlich resignierend und rückwärts wirkend. Die Welt wird in einem kleinbürgerlich - reaktionären Weltbild dargestellt, welches sich gegen den Geschichtsprozess stemmt.

Die Hoffnung in dystopischen Geschichten ist, unerwünschte Tendenzen zu erkennen, darüber nachzudenken und sie zu verhindern. Sie ist nicht nur eine abschreckende Zukunftsvision, sondern *„they negate the negation of the critical utopian moment and thus make room for another manifestation of utopian imagination within the dystopian form.“*³

Die Dystopie ist ein ideologisches Konstrukt mit festen Konventionen, Regeln und Erwartungen der Ein- bzw. Ausgrenzung.

Die Anti-Utopie als Gattung dient als Reaktion auf sozialistische Propaganda, Darwinismus und technologische Entwicklung. Die Freiheit des einzelnen Individuums, welche der übergreifenden Macht oder Ordnung zum Opfer fällt, ist das Thema der Dystopie. Sie zeigt die Grausamkeit der Welt, in der das Allgemeinwohl mehr zählt als das Wohl des Einzelnen. Man kann diese Ordnung mit einem Bienenstock vergleichen, in dem das Individuum auf seine gesellschaftliche Funktion reduziert und das Privatleben abgeschafft wird.

Der Mensch ist in seiner Natur irrational, wodurch die Gefahr besteht, dass ein durchdachtes Gesellschaftssystem ins Autoritäre umschlagen kann.

Das Regime in dystopischen Geschichten versucht, durch neue Erkenntnisse aus Wissenschaft und Technik (Propaganda, Medien, psychologische Beeinflussung und medizinische Eingriffe), das Bewusstsein der Menschen zu manipulieren, sodass diese geistig und physisch vom Staat abhängig sind.

Wie schon erwähnt sind dystopische Staaten oft in straffe Hierarchien unterteilt, die auf Zwang basieren. Die Menschen verlieren Rechte und Chancengleichheit und werden von Tyrannei beherrscht. Wegen der Tatsache, dass der Mensch nicht perfekt bzw. kein rationales Wesen ist, sieht dieser Staat den einzelnen Bürger als Störenfried, der vom Staat überwacht werden muss. Menschen, die im Vergleich zum Staat anders denken, werden verfolgt und anschließend entweder eliminiert oder nach unmenschlichen „Umerziehungsmaßnahmen“ wieder in die Gesellschaft integriert.

³ Moylan: „Scraps of the Untainted Sky“, 194f.

Der Staat versucht zusätzlich seine gegenwärtige Position zu halten, indem er Medien und Sprache, die sich gegen den Staat richten oder das Kollektiv schädigen können, zu zerstören sucht. Alles was gegen ihn gerichtet werden kann, wozu auch die frühere Kultur gehört, und was dem Staat nicht als Propagandamittel dient, wird vernichtet.

Eine klassische Dystopie besteht aus drei Grundelementen:

Exposition: Darstellung aller wichtigen Bereiche der dystopischen Wirklichkeit. Der Protagonist durchläuft einen schmerzhaften Erkenntnisprozess und stellt die Ungerechtigkeit der bestehenden Ordnung fest.

Die Entscheidung: Diese Erkenntnis führt wiederum zur Rebellion gegen das Regime. Der Protagonist entscheidet sich gegen all das zu kämpfen, was der Staat zu vernichten versucht: Handlungs- und Denkfreiheit, Privatsphäre, Individualität, Liebe und die persönliche und kollektive Geschichte.

Die Erkenntnis: Gegen Ende fast jeder dystopischen Erzählung stellt sich der Hauptcharakter dem Repräsentanten der herrschenden Gesellschaftsform entgegen, der Ziele, Prinzipien und Grundmaßnahmen seines Staates darlegt, wodurch die Sicht, die Interessen und die Motive des Machthabers widerspiegelt werden. Der Rebellierende geht an seinem Kampf gegen den unbesiegbaren Feind zugrunde. Er wird entweder vom Staat psychisch zerstört und in die Gesellschaft zwangsweise wieder integriert oder physisch vernichtet. Der Protagonist erkennt, dass der Staat durch einen Einzelkämpfer nicht zu besiegen ist.

Die klassische Dystopie dient als Gegenstück zur Utopie, indem diese bestimmte utopische Entwürfe in sich bearbeitet und sie satirisch umwertet. Die Dystopie beschreibt nicht nur einen totalitären Staat und die Diktatur, sondern auch die mentalen Grundhaltungen, die diese erst ermöglichen. Sie dient als Kritik an der bestehenden Gesellschaft, macht auf bestimmte Missstände aufmerksam und warnt vor möglichen zeitgenössischen Entwicklungen.

„[...] the evident resemblance between dystopian and existing society encourage a [...] process, whereby readers are encouraged to judge their own society by the extent to which it embodies dystopian features.“⁴

⁴ Ferns: „Narrating Utopia“, 109

2.2 Die Entstehung der Dystopie

Für den Anfang der Gattung „Dystopie“ stehen vier Autoren im Vordergrund:

- Fjodor Dostojewski (1821 - 1881)
- Herbert George Wells (1866 - 1946)
- Edward Morgan Foster (1879 - 1970)
- Evgenji Zamjatin (1884 - 1937)

In Dostojewskis „Aufzeichnungen aus dem Untergrund“ (1864) werden die utopischen Ideen kritisiert. Dostojewski weist in seinem Roman darauf hin, dass der Eigenwille des Menschen zu stark ist, als dass er auf reiner Vernunft basierende Lösungen akzeptieren kann. Er ist mehr als ein Objekt der gesellschaftlichen Kraft. Jedes Regime, das versucht die irrationalen Impulse seiner Bürger mit Gewalt zu unterdrücken, endet totalitär.

Im Kapitel „Großinquisitor“ aus seinem Roman „Die Brüder Karamasow“ (1880) beschreibt Dostojewski den zentralen Konflikt von Glück, was materieller Wohlstand und seelische Ruhe bedeutet, und Freiheit. Der Inquisitor argumentiert in der Geschichte, dass der Mensch auf seine Selbstverantwortung und seine Gewissenhaftigkeit verzichte, was ihm als Legitimation für seinen Machtanspruch ausreicht. Dostojewski thematisiert in seiner Geschichte die wichtigsten Grundprinzipien eines totalitären Staates:

- das Existieren einer festen Ideologie
- die Unmündigkeit des Einzelnen
- die Dominanz der Masse über das Individuum
- die Unterdrückung und Einschüchterung der Freidenker und
- der Kult der Führungsperson

Dagegen beschreibt H. G. Wells, der auch als Erfinder der „Science Fiction“ gilt, in seinen früheren pessimistischen Werken, wie „The Time Machine“ (1895)

seine Angst vor einer devolutionären Entwicklung der Gesellschaft und den Missbrauch von Technik durch autoritäre Systeme.

In Wells Werk „A Modern Utopia“ (1905) tauchen viele Merkmale von dystopischen Gesellschaften auf:

- Die Ablehnung der Demokratie
- Die Befürwortung eines Weltstaates
- Die staatliche Überwachung
- Die Technisierung der Gesellschaft
- Die Kontrolle der Fortpflanzung

In der Vision von Fosters „The Machine Stops“ (1909) werden die Menschen von einer einzigen Maschine kontrolliert, die als Gott verehrt und als unfehlbar dargestellt wird. Die Menschheit lebt in isolierten Zellen unter der Erdoberfläche und kann mit Hilfe der Maschine miteinander von dort aus kommunizieren. Im Laufe der Zeit verkümmern Körper und Intellekt der Menschen, sodass diese, als die Maschine aufhört zu funktionieren, untergehen.

Foster thematisiert die Selbstentfremdung der Menschen als Ergebnis ihres blinden Vertrauens in die von ihnen geschaffene Maschine.

Der erste klassische Dystopieroman „Wir“ (1920) von Zamjatin diskutiert über die sich in Richtung Totalitarismus entwickelnde neue Sowjetrepublik. Er beschreibt einen Einzelstaat, der auf rationalistischen Prinzipien, Gleichheit, Kollektivismus, innergesellschaftlicher Harmonie und wissenschaftlichem Fortschritt aufbaut. Die Bewohner haben in diesem Staat keine Namen sondern Nummern, leben in Glashäusern, haben einen vom Staat detailliert ausgearbeiteten Tagesablauf und ihr Sexualleben und die Kindererziehung werden vom Staat beeinflusst und kontrolliert. Das Regime und dessen Oberhaupt, der sich „der Wohltäter“ nennt, werden wie Gottheiten behandelt. Die Personen, die gegen den Staat rebellieren, werden von Wächtern, die sich selbst „die Beschützer“ nennen, aufgespürt und öffentlich hingerichtet.

2.3 Die Dystopie am Beispiel „Brave New World“ und „1984“

Die beiden Dystopien „Brave New World“ und „1984“ zählen inzwischen zu den Klassikern ihrer Gattung. Sie sind einerseits in der Zeit ihrer Entstehung verankert und andererseits sind beide Romane bezeichnend für das heutige Jahrhundert. Die Geschichten weisen zwei unterschiedliche Schreckensszenarien auf, nämlich die möglichen Auswüchse des Kapitalismus und die Gefahr des Totalitarismus vor dem Hintergrund des stalinistischen Russlands und des faschistischen Deutschlands.

Huxley war der Meinung, dass gewaltlose Manipulation mit biologischen und psychologischen Techniken die Welt regieren werden anstatt Terror und Gewalt. Orwell behauptete stattdessen, dass eine Gesellschaft, die auf dem Prinzip des Hedonismus aufgebaut ist, nicht für die Ewigkeit bestehen könne.

Im Vordergrund ist die Absicht dieser beiden Dystopien die Warnung vor einer bevorstehenden Katastrophe. In beiden Geschichten ist England der Schauplatz, wobei für Huxleys Roman viele amerikanische Gesellschaftscharakteristika und bei Orwell die Züge der Sowjets und des nationalsozialistischen Deutschlands als Muster gedient haben.

Huxley greift gleichermaßen Sozialismus, Faschismus, Kapitalismus und den naiven Fortschrittsglauben an und macht auf die Gefahr der Eugenik und des Behaviorismus aufmerksam, was dazu führen kann, die menschliche Natur im Sinne eines totalitären Staates zu verändern. Dies ist in seiner Geschichte an den Konditionierungszentren zu erkennen, die Kinder nach wissenschaftlichen Kenntnissen kreieren und sie erziehen.

Orwell dagegen greift gezielt den Totalitarismus an:

„ [...] I believe that totalitarian ideas have taken root in the minds of intellectuals everywhere and I have tried to draw these ideas out to their logical consequences. The scene of the book is laid in Britain in order to emphasize that English-speaking races are not innately bet-

ter than anyone else and that totalitarianism, if not fought against, could triumph anywhere.“⁵

Zusätzlich spricht Orwell die Macht der Medien an, die zur Entstehung des „Ministry of Truth“ durch das systematische Fälschen der geschichtlichen Tatsachen beigetragen hat.

Beide Dystopien stellen eine Satire auf das gesellschaftliche Umfeld in ihrer Zeit dar.

Huxley tadelt die Entwicklung der Massenmedien als Mittel zur Tilgung des Niveaus an, was zur Verdummung der Nation führt. Orwells Roman hingegen zeichnet einen „idealen“, totalitären Staat, der die Totalitarismusforschung beeinflusst. Er spiegelt die Entwicklungen der Nachkriegszeit sowie die Verschlechterung der Lebensbedingungen nach dem Wahlsieg der Labour-Party in England wider.

Beide Dystopien weisen das bei Zamjatins Werken deutlich gemachte Handlungsmuster auf. Sie stellen beide einem unangepassten Charakter einen unterdrückerischen Staat gegenüber.

In „Brave New World“ stellt sich eine Gesellschaft im Jahre 632 nach Ford dar (nach einer neuen Zeitrechnung, beginnend mit der Produktion der ersten Ford T-Modelle), die weltweit einheitlich organisiert ist. Die Ausnahme ist ein kleines Indianerreservat, aus dem der Hauptcharakter John her stammt. Die Gesellschaft baut auf Massenproduktion und Massenkonsum auf. Die Bevölkerung wird schon von Kleinkind an auf das gewünschte Verhalten trainiert, sodass sie ein sorg-, aber auch sinnfreies Leben haben kann. Nur einige der gesamten Bevölkerung sehen die Verhaltensmanipulation kritisch, unter anderem Bernd Marx oder Helmholtz Watson. John, der noch nie außerhalb des Reservats war, lernt im Laufe der Geschichte die „schöne neue Welt“ kennen, wobei die Gesellschaft ihn als „Wilden“ bezeichnet. Aus seinem Charakter sehen wir eine kritische Sicht außerhalb der Gesellschaft.

In „1984“ hingegen wird ein „idealer“ totalitärer Staat dargestellt, der auf Angst und Terror gegründet ist. Die Gesellschaft ist einer einzelnen Partei zugeordnet, die das Leben jedes einzelnen Bürgers aufs kleinste Detail bestimmt. Derjenige, der sich nicht an die konformen Regeln hält, wird gefoltert und mit dem Tode

⁵ Orwell, George: „Letter to Francis A. Henson“ In: CEJL, Vol. IV, 502

bestraft. Die Geschichte handelt von einem Bürger namens Winston Smith, der sich im ersten Teil des Romans der Gesellschaft innerlich widersetzt. Im zweiten Teil beginnt Winston eine heimliche Liebesromanze mit Julia, was in der Gesellschaft eine Straftat darstellt und schließt sich dem Widerstand an. Zuletzt wird er verhaftet und mit Foltermechanismen und Gehirnwäschen umerzogen. Dabei wird die Philosophie des Staates dargestellt.

Beide Dystopien schaffen es schon auf der ersten Seite eine bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. In „1984“ beginnt die Geschichte mit einem kalten Apriltag. Die Umgebung ist schäbig und unangenehm dargestellt. Das erste Kapitel von „Brave New World“ beginnt stattdessen in einem sauberen Brut- und Konditionierungszentrum, das aber mit Metaphern über den Tod beschrieben wird.

Die Charaktere des Romans können als flache Charaktere definiert werden, mit denen die Leser sich nicht identifizieren können. Bernard wird am Anfang sehr sympathisch dargestellt, stellt sich aber am Ende als frustrierter Schwächling dar. Obwohl Helmholtz mit seiner geistig überragenden Entwicklung einen guten Rebellen gegen das Regime darbieten kann, wird seinem Charakter keine größere Rolle gegeben. John, der in dem Reservat mit Shakespeares Geschichten aufgewachsen ist, bietet dem Leser auch keine Orientierungschance.

Orwell hingegen beschreibt seine Dystopie aus der Sicht von Winston Smith, der für den Leser als Vermittler zwischen der realen und der in der Zukunft bestehenden Welt darsteht. Er beschreibt sein subjektives Empfinden, seine Umgebung und stellt die soziale Situation der Gesellschaft dar. Orwell benutzt dabei eine Technik - „free indirect thought“ -, die den Leser an Wilsons Überlegungen und Gedanken teilnehmen lässt.

Im Vergleich zwischen den beiden Romanen handelt „Brave New World“ in einer noch fernen Zukunft, wobei die Erzählweise sehr entspannt und satirisch ist. Bei „1984“ jedoch handelt die Vision, wie auch der Titel es sagt, in naher Zukunft. Die Erzählweise ist bedrohlich, voller Leid und Sehnsucht.

In „Brave New World“ wird eine bunte, verspielte Welt des Konsums, des Luxus und Vergnügens dargestellt, wobei „1984“ eine graue gefährliche Welt voller Leid, Schmerzen und Angst zeigt. Obwohl beide Welten im ersten Blick völlig unterschiedlich aussehen, haben sie viele Gemeinsamkeiten. Beide stellen zwei

totalitäre Staaten dar, in denen die Macht der herrschenden Schicht von keiner Instanz kontrolliert wird.

Die Welt in „1984“ zerfällt nach dem zweiten Weltkrieg in drei totalitäre Großmächte: Ozeanien, Eurasien und Eastasien, die sich immer noch gegenseitig bekriegen. Der noch bestehende Krieg ist der Grund für die Knappheit der Konsumgüter und wird von allen Dreien zum Zwecke der Propaganda genutzt um die Gefühle der mit ihrem Leben unzufriedenen Bewohner auf die Feinde zu richten. Den Bürgern wird der Kontakt und das Wissen um die wahren Verhältnisse zwischen den drei Großstaaten verwehrt.

Bei Brave New World hingegen leben beide Gesellschaften völlig isoliert. Die Außenseiter und Wilden werden entweder auf eine ferne Insel verfrachtet oder in das Indianerreservat verlegt.

Die Gesellschaften beider Romane haben das Ziel, ihr Regime stabil zu halten. In „Brave New World“ ist es sogar im Motto des Staates verankert: - Community, Identity, Stability -. Beide Autoren gehen von der Gefahr der neu entdeckten biologischen und psychischen Möglichkeiten aus, die den Gesellschaften ihre Kraft gibt. Huxley schreibt in dem Vorwort seines Romanes:

„A really efficient totalitarian state would be one in which the all-powerful executive of political bosses and their army of managers control a population of slaves who do not have to be coerced, because they love their servitude [...]. The love of servitude cannot be established except as the result of a deep, personal revolution in human minds and bodies.“⁶

Der wichtigste Stabilitätsfaktor in beiden Romanen ist neben der gezielten Manipulation der Psyche die gesellschaftliche hierarchische Struktur. Huxley wendet ein Kastensystem an, welches sich mit einer Fordfabrik vergleichen lässt: Die Arbeiter, die die Mehrheit der Gesellschaft ausmachen, werden einer kleinen Anzahl von Managern untergeordnet, die einer noch kleineren Anzahl von Unternehmern unterstehen. Die Gesellschaft ist in fünf Kasten unterteilt, benannt nach dem griechischen Alphabet. Alpha stellt die oberste Kaste, Epsilon die unterste Arbeiterkaste dar. Die Menschen werden durch künstliche Befruchtung in Brutzentren geschaffen und schon vor der Geburt mit geistigen und

⁶ Huxley, Aldous: Vorwort „Brave New World“

physischen Fähigkeiten ausgestattet, die ihrer Position in der Gesellschaft entsprechen. Nach der Geburt werden ihnen ihre Verhaltensmuster eingegeben.

Die Gesellschaftsstruktur in „1984“, die sich „Oligarchial Colectivism“ nennt, besteht aus drei Schichten, nämlich den Arbeitern, den Mitgliedern der äußeren Partei und den Mitgliedern der machthaberischen inneren Partei, die durch die Struktur des englischen Klassensystems und der Gesellschaftsordnung des früheren Russland inspiriert ist.

Wie schon beschrieben, liegt in beiden Dystopien die Macht in den Händen der Minderheiten, die sich das Recht nehmen, in das Leben aller Bürger einzudringen. Den untersten Kasten wird der Zugang zur Bildung verweigert, sodass sie sich nicht gegen die Regierung richten können.

In den Regimen beider Romane spielen die Medien als Propagandainstrument eine große Rolle:

„The various Bureaux of Propaganda and the College of Emotional Engineering were housed in a single sixty-storey building in Fleet Street. In the basement and on the lower floors were the presses and offices of the three great London newspapers - The Hourly Radio, an upper cast sheet, the pale-green Gamma Gazette, and, on khaki paper and in words exclusively of one syllable, The Delta Mirrow. Then came the Bureaux of Propaganda by Television, by Feeling Picture, and by synthetic Voice and Music respectively - twenty-two floors of them“⁷

„There was a whole chain of separate departments dealing with proletarian literature, music, drama and entertainment generally. Here were produces rubbishy newspapers containing almost nothing except sport, crime and astrology, sensational five-cent novelette, films oozing with sex, and sentimental songs which were composed entirely by mechanical means on a special kind of kaleidoscope known as versificator“⁸

Bei beiden Geschichten existiert bei den Hauptcharakteren eine Hoffnung, die sich in eine Illusion umwandelt. Winston sieht seine Hoffnung in der Überzahl

⁷ Huxley, Aldous: „Brave New World“, S. 58f

⁸ Orwell, George: „1984“, S.45f

der Arbeiter, die das Regime stürzen könnten. Doch diese erlischt, weil sie nicht in der Lage sind, sich selber zu erkennen. In „Brave New World“ sieht John seine Chance, indem er versucht, die Deltas aus ihrem stumpfsinnigen Leben zu befreien, was aber auch scheitert, da diese den Begriff „Freiheit“ durch ihre biologische Prädestinierung und Konditionierung nicht verstehen können. Außerdem stehen die unteren Parteien des Systems immer unter Beobachtung der Mitmenschen („Brave New World“) oder der Technik und der Gedankenpolizei („1984“).

Die Ereignisse, die in den Bürgern starke Gefühle auslösen können, wie Liebe, Krankheiten und der Tod, werden bzw. sind im Roman Brave New World aus ihrem Gedächtnis durch das „Violent Passion Surrogate“ gelöscht, sodass sie ihre Lebensart nicht gefährden. In „1984“ werden diese durch Veranstaltungen getilgt, in der die negativen Gefühle auf äußere und innere Feinde projiziert werden.

Die gesellschaftliche Ausgeglichenheit sowie das Gefühl in einer Gemeinschaft zu existieren sind weitere wichtige Elemente, die die Stabilität des Staates halten sollen. In beiden Romanen wird der Staat als eine Art „social body“ verbildlicht. Der Begriff Individualität wird entwertet, nur das Kollektiv ist entscheidend. Wenn Menschen in „Brave New World“ in Massen künstlich erzeugt werden, kann der Verlust eines einzelnen Bürgers im Verborgenen bleiben. Um Feindschaften zwischen den Klassen zu vermeiden, wird den Einwohnern durch eine Art von Hypnose ein Klassenunterbewusstsein in ihr Bewusstsein eingepflanzt. Zusätzlich werden die Repräsentanten der Regime in beiden Romanen, Ford und Big Brother, als unfehlbare und allwissende Götter dargestellt, die man in Veranstaltungen, wie „Solidarity Service“ oder „Two Minutes Hate“, anbeten kann.

Bei beiden Gesellschaften ist die Verhüllung der Wahrnehmungen der Bürger sehr wichtig. Dies wird in „Brave New World“ mit Hilfe von Drogen, Unterhaltungsmedien und dem Abhandensein existenzieller Probleme erreicht. Durch Lichtscheinwerfer, Musik, Feelies (Kino mit Gefühlssinn) und Duftorgeln wird der Bevölkerung der Zustand von Geborgenheit eingetrichtert.

Die innere Partei in „1984“ ist davon überzeugt, dass das menschliche Bewusstsein die Wirklichkeit bestimmt. Deswegen überzeugt sie die restliche Bevölkerung davon, dass nur das kollektive Bewusstsein die Realität wiedergibt.

Die wissenschaftliche und technische Entwicklung sitzen in beiden Dystopien fest. Die einzigen Bereiche, die gefördert werden, sind die, die für die Macht-sicherung notwendig sind. In „Brave New World“ sind es die Bereiche der Bio-technologie, Psychologie und die Unterhaltungstechnologie. Die restliche Entwicklung ist von dem Staat eingefroren worden, da diese zu einer Gefahr der Stabilität des Regimes werden könnte.

In dem Roman „1984“ ist die Technologie in den meisten Bereichen noch rückständiger als im Jahre 1949. Um die Bevölkerung in Armut und Ignoranz zu halten, wird der wissenschaftliche Fortschritt geheim gehalten. Die einzigen Bereiche, die weiterentwickelt werden, sind Überwachungstechnik, Kriegsführung und Foltermethoden.

Die Gesellschaften beider Staaten betrachten sich als Endstaaten und schließen gerade durch ihr Stabilitätsbestreben eine anders aussehende Zukunft aus. Die Absicht die Stabilität zu bewahren, ist auch der Grund, wieso diese auch die wahre Vergangenheit vor ihren Bürgern verbergen. In Ozeanien wird die Vergangenheit zu Gunsten des Staates umgeschrieben, damit die Bewohner die Möglichkeit einer anderen Staatsorganisation nicht sehen. Zusätzlich manipulieren sie die Erinnerungen aller Bürger. Der Staat verwendet dabei eine Technik, die sich „doublethink“ nennt. Bei dieser Technik wird als erstes das Gedächtnis verändert und danach gelöscht. Falls einer in der Lage ist, sein Gedächtnis wiederzuerlangen, so kann dieser nur die manipulierten Fakten wieder aufrufen, was für den Staat keine Gefahr darstellt.

In beiden Geschichten gehen die Autoren davon aus, dass die Sprache, die den Bürgern zur Verfügung steht, erheblichen Einfluss auf das Bewusstsein der Außenwelt ausübt. Literarische Werke vor der Zeit der Staaten sind entweder verboten oder werden in die bestehende Sprache umgeschrieben. Hypnosierende Floskeln und Propagandaparolen ersetzen in „Brave New World“ die Bücher, sodass eigene Gedankengänge nicht entstehen können. Außerdem verleiht der Staat jeder Kaste ein bestimmtes Maß an Vokabular, sodass diese nicht eigenständig miteinander kommunizieren können.

Die Veränderung der Sprache ist auch in „1984“ ein wichtiges Konstrukt zur Machterhaltung. In dem Buch wird eine neue Sprache erschaffen, Newspeak, in der das Vokabular radikal gekürzt ist. Sinn und Zweck ist es, durch die Reduzie-

rung der Sprache das Wirklichkeitsbild zu verändern, sodass der Zugang zu ihrem individuellen Bewusstsein verändert wird.

Die Frage, was die Berechtigung für die Existenz des Staates sei, wird in den meisten dystopischen Geschichten durch die Gegenüberstellung des Hauptcharakters mit dem Machthaber beantwortet.

In der Vision von Huxley geht es um die Gegenüberstellung von dem allgemeinen Glück und dessen Preis. Wie schon der Großinquisitor in der gleichnamigen Geschichte argumentiert, sehne sich die Menschheit mehr nach Sicherheit als nach Freiheit. In „1984“ hingegen ist es das irrationale Streben nach Macht, das die Existenz des Staates berechtigt.

„[...] always there will be the intoxication of power, constantly increasing and constantly growing subtler. Always, at every moment, there will be the thrill of victory, the sensation of trampling on an enemy who is helpless. If you want a picture of the future, imagine a boot stamping on a human face - for ever.“⁹

Die Charaktergestaltung der Hauptfiguren, die sich gegen das Regime wenden, zeigen die Haltung der Autoren gegenüber dem Gesellschaftssystem. Wo Huxley befürchtet, dass den Menschen in der Zukunft durch seine allgemeine Anpassung die Entwicklungsmöglichkeit nicht mehr geboten wird, bietet Orwell eine Welt voller gezwungener Einschränkungen.

Winston Smith wird in „1984“ als ein bescheidener, unauffälliger Funktionär dargestellt, der der äußeren Partei Ozeaniens angehört. Mit dem Entschluss ein Tagebuch zu schreiben, um einen Sinn in seinem Leben zu finden, begeht er in der Gesellschaft ein Verbrechen. Das Verfassen stellt Winstons ersten Schritt zur Rebellion dar. Winston scheitert mit dem Schreiben, da ihm bestimmte Begriffe fehlen, die sein Leid und seine Emotionen definieren könnten. Dies ist auch beim Liebespaar John und Lenina in „Brave New World“ zu erkennen. Lenina gehört einer der unteren Kasten an und besitzt nicht das Vokabular, um ihre Liebe zu John auszudrücken. John hingegen bezieht seinen Sprachgebrauch aus den Geschichten Shakespeares. Seine Liebe zu Lenina teilt er in der Sprachgestaltung Romeo und Julias mit und seinen Hass in der Sprache von Othello.

⁹ Orwell, George: „1984“, S. 280

In beiden dystopischen Gesellschaften wird die private Beziehung unterbunden, sodass der Mensch vereinsamt. Der Grund in „Brave New World“, dass es keine tiefere Bindung zwischen den Menschen gibt, ist die allgemeine Substanzlosigkeit. In „1984“ hingegen ist es die Angst, dass sie von jedermann angezeigt werden können, selbst von der eigenen Familie.

Sex ist in „Brave New World“ auf das reine Gefühl reduziert. Die Partner werden als Konsumobjekte dargestellt, weshalb die Regierung keine Maßnahmen dagegen unternehmen muss. Die Konditionierung der Partner bzw. jedes einzelnen Bürgers während der Kindheit stellt schon sicher, dass sie nicht fähig sind, Gefühle zu entwickeln.

In „1984“ hingegen wird alles überwacht und das Sexualleben ist nur als Mittel der Fortpflanzung erlaubt. Ersatz bieten die öffentlichen Veranstaltungen, die die Bürger in eine Art Deliriumszustand versetzen.

„When you make love you’re using up energy; and afterwards you feel happy and don’t give a damn for anything. They can’t bear you to feel like that. They want you to be bursting with energy all the time. All this marching up and down and cheering and waving flags is simply sex gone sour. If you’re happy inside yourself, why should you get excited about Big Brother and the Three-Year Plans and the Two Minute Hate and all the rest of their bloody rot?“¹⁰

Orwell betont außerdem, dass das Gesellschaftssystem selbst Einfluss auf das Liebesleben nimmt:

„But you could not have pure love or pure lust nowadays. No emotion was pure, because everthing was mixed up with fear and hatred. Their embrace had been a battle, their climax a victory. It was a blow struck against the Party. It was a political act.“¹¹

Winstons Wunsch nach der Alltäglichkeit einer Beziehung, die er aus der Vergangenheit kennt, repräsentiert alles, was ihm in der Gegenwart fehlt. Es sind die Werte der Humanität, Würde, Liebe, Freiheit und Privatheit, die er durch seine Position in der Gesellschaft nicht vergessen hat. Er trägt als Arbeiter des „Records Departments“ im „Ministry of Truth“ aktiv zur Umschreibung der objek-

¹⁰ Orwell, George: „1984“, S. 187

¹¹ Orwell, George: „1984“, S. 133

tiven Geschichte bei und wendet die Technik des „doublethink“ nicht an, sondern erinnert sich an seine eigenen Fälschungen. Dadurch weiß er, dass die offizielle Geschichte sich weit von den wahren Geschehnissen entfernt hat und diese nicht mehr wiederzubeschaffen sind.

Er klammert sich an alte Gewohnheiten und trifft sich immer in einem traditionell möblierten Zimmer über einem Antiquitätenladen mit Julia. Zu einem späteren Zeitpunkt der Geschichte stellt sich heraus, dass der Inhaber des Antiquitätenladens ein Agent der Geheimpolizei ist, der die beiden verhaften lässt.

John ist in der Geschichte von Huxley als Vertreter der „alten Welt“ zu erkennen, dessen Vorstellungen des Lebens auf die Wahrung der Individualität und der Integrität gründet und nicht der oberflächlichen und gleichgestalteten Ordnung des Staates. Für ihn hat der Glaube an Gott eine besondere Bedeutung, da dieser alleine eine freie Lebensweise garantieren kann.

In beiden Geschichten ist der Aufstand gegen die Gesellschaft zum Scheitern verurteilt. Der Tod seiner Mutter, der durch übermäßigen Drogenkonsum ausgelöst wurde, initiiert Johns Revolte mit dem Ziel, alle Deltas von der Droge zu befreien, was in der Gesellschaft auf Widerstand stößt. Die Rebellion endet aber durch den Einsatz von manipulierenden Drogen und hypnotischen Parolen, die über Lautsprecher vermittelt werden. Ebenso gewaltlos erfolgt auch Johns Bestrafung. Dieser flüchtet in einen abgelegenen Leuchtturm. Von den eintönigen Menschen der „Neuen Welt“ wird er als eine neue Attraktion dargestellt, wodurch er weiter verfolgt wird. Am Ende der Geschichte begeht er vor den Schaulustigen, die die Regierung auf ihn gehetzt hat, Selbstmord. Anders als bei Orwells Geschichte ist John nicht aktiv von der Regierung getötet worden, sondern ist an dem unzerstörbaren System der Gesellschaft untergegangen.

In „1984“ ist die Untergrundorganisation eine Falle der Regierung, die Winston und Julia verrät. Winston wird von der Außenwelt abgeschottet, sodass er seine zeitliche und räumliche Orientierung verliert. Durch systematisches Verhören, gefolgt von Prügeln (also durch physische und psychische Erniedrigungen) schwächen sie Winstons Argumentations- und Denkvermögen und erziehen ihn mit Drogen und Elektroschocktherapien wieder zu einem normalen Arbeiter um. Nach seiner Vollendung wird er als „the last man“ bezeichnet.

Orwell drückt damit die Beeinflussung der von Propaganda und Terror geprägten Regierung auf den Menschen aus. Winston steht in diesem Werk für die gesamte Menschheit:

„If you are human, that is humanity“¹².

Mit den Worten „the last man“ zerschlägt Orwell die Hoffnung, dass man als Feind des Systems in einer Diktatur überleben kann.

Huxley stellt in seiner Geschichte die Frage, ob der Mensch auf seine Selbstbestimmung durch Wohlstand und Unterhaltung verzichtet und den Weg in die „freiwillige Entmündigung“ beschreitet. Die Gefahr geht in seiner Geschichte vom Missbrauch der Medien und die Bequemlichkeit des modernen Menschen aus. Orwell hingegen weist in seiner Vision darauf hin, dass ein totalitärer Staat auf Terror und Gefangenschaft basiert. Unbegrenzte Macht ist der Anlass zur Unterdrückung, was auch die Nutzung von faschistischen oder kommunistischen Ideologien erlaubt. Das Ziel seines Buches ist es, dass der Leser die Gefahren einer totalitären Zukunft sieht und diese vor dem Entstehen bekämpft.

2.4 Die klassische Dystopie zusammengefasst

Basierend auf Orwells und Huxleys Werken kann man die klassische Dystopie auf folgende Charakteristiken zusammenfassen:

- Eine scheinutopische Gesellschaft, die sich aber genau als Gegenteil offenbart
- Eine Gesellschaft, die sich ohne Kontrolle der Regierung privatisiert
- Sozial streng definierte Kastenbildungen
- Teilung der Gesellschaft in eine reiche, im Luxus lebende Oberschicht und in eine arme, in Leiden gezogene Unterschicht
- Ein von der Oberschicht regierter Staat
- Eine Gesellschaft ohne Presse- und Meinungsfreiheit

¹² Orwell, George: „1984“, S. 285

- Ein diktatorischer Staat, der von einer Figur repräsentiert wird. Diese Figur muss von der Bevölkerung angebetet werden (extremer Personenkult)
- Die Gesellschaft lebt in Angst oder in Abscheu zur Welt, die sich außerhalb ihres eigenen Staates befindet
- Die allgemein herrschende Ansicht ist unsinnig, trivial und primitiv
- Die Geschichte ist zugunsten des Staates verdreht
- Diejenigen, die sich gegen den Staat richten, werden gefoltert, versklavt oder sogar getötet
- Permanente Überwachung des Volkes
- Abwesenheit oder Vernichtung der Mittelschicht (z. B. Journalisten, Lehrer und Wissenschaftler), die möglicherweise das herrschende Regime kritisieren könnte
- Konstruktion von fiktionalen Ansichten, die der Bevölkerung aufgezungen werden
- Vorgetäuschte Rivalität zwischen Gruppen, die zugunsten der Gesellschaft erzeugt werden
- Die Gesellschaft bestrebt mit ihrem Handeln die Erschaffung der perfekten Welt
- Die Gesellschaft bestrebt die Eliminierung der innerstaatlichen Probleme
- Die (politischen, ökonomischen, religiösen, ...) Systeme zerfallen
- Die existierende Gesellschaft neigt sich dem Ende zu

Ein auffallendes Merkmal für dystopische Ökonomien ist die Ausrichtung der Stabilität. Die Ökonomie in dystopischen Gesellschaften ist so strukturiert, dass die Regierung selbst resistent gegenüber Veränderungen oder Störungen ist. Mit maximaler Effizienz und Kapazität arbeiten die Industrien, wobei der erarbeitete Überschuss vom Staat absorbiert wird.

Die fesselnden und wirkungsvollen Erfahrungen in dystopischen Erzählungen basieren auf die damaligen bzw. auf die heutigen existenziellen Begebenheiten, die dem Autor Besorgnis verursachen. Es sind Elemente aus der heutigen Zeit, vertraute Ereignisse oder Errungenschaften, die den Konsumenten interessieren.

Oftmals enden diese Fiktionen in einer Katastrophe. Die Protagonisten werden nicht als perfekte Helden dargestellt, die alle Probleme lösen können, sondern als Individuen, die rebellieren. Durch die Hoffnung, etwas bewirken zu können, bemühen sich diese vergebens die Welt zu ändern. Erst am Ende stellen sie fest, dass ihre Bemühungen vergebens waren. Sie stehen im Kontrast zu den Helden, denen alles gelingt.

3 Die Dystopie im Film

3.1 Entwicklung der Dystopie von 1950 bis heute

Basierend auf Orwells und Huxleys Werken und der Gefahr des Totalitarismus, welche durch den „Kalten Krieg“ wieder aktuell wurde, bauen die dystopischen Werke der 50er und 60er Jahre auf. Des weiteren kamen Themen, wie die unkontrollierte Entwicklung von Technik und Wissenschaft, vor allem in den Bereichen Biologie, Genetik, Psychologie und der Physik, hinzu. „A Clockwork Orange“ (1962) handelt beispielsweise von der Vorstellung, dass gesellschaftliche Probleme, wie Kriminalität mittels Hypnose und anderen psychologischen Methoden bewältigt werden können.

In den 60er Jahren wandelt sich die Erzählweise der dystopischen Geschichten. Anstatt, dass man alle Strukturen einer anti-utopischen Welt beschreibt, stellt man nur eines der Merkmale dar. Dadurch wird es möglich, einen bestimmten Missstand besonders detailliert darzustellen. Außerdem ist durch die Entstehung der Feminismus-, Ökologie- und Friedensbewegungen eine neue Welle an dystopischen Geschichten entstanden. Dies hat zur Auswirkung, dass Dystopien selbstreflektiert, selbstkritisch und selbstironisch geworden sind.

In den 80er Jahren häuften sich die postmodernen Dystopien, welche die Zukunftswelten noch surrealer und phantasievoller zeigen. In ihnen wird die heutige Gesellschaft nicht nur in der Geschichte wiedergespiegelt, sondern zu Bruchteilen zersplittert und neu aufgebaut.

Durch die Erfindung des Fernsehens im Jahre 1883 durch Paul Nipkow ist in den 50er Jahren ein neues Massenmedium entstanden, in dem auch dystopische Filme konsumiert werden können. Eines der ersten und bekanntesten Werke ist der Jahrhundertfilm „Metropolis“ (1927) von Fritz Lang, in dem die Gesellschaft in zwei Klassen geteilt ist, nämlich in eine luxuriöse Klasse, welche die arme versklavte Arbeiterklasse ausbeutet. Im Vergleich zu Büchern hat das Medium Film nicht nur die Möglichkeit gegeben, den Konsumenten die Dystopie literarisch, bildlich und hörbar zu machen, sondern neue Genrearten zu entwickeln bzw. weiter aufzubauen.

3.2 Gegenwärtige Dystopien

Eine Dystopie kann definiert werden als die postapokalyptische Vision einer Gesellschaft, die ein Gegenstück zur Utopie darstellt. Häufig herrschen Armut, Diktatur, Gewalt, Krankheiten, Hunger oder extreme Umweltverschmutzungen oder Umweltkatastrophen, die das Leben in dieser Welt erschweren. In den meisten dystopischen Welten herrschen Staaten oder Regierungen, die versuchen, das freie Denken, die Freiheit von Informationen und allgemein die Lebensweise ihrer Bürger zu kontrollieren. Andererseits beschäftigt sich die Dystopie auch mit anderen Themen, wie:

- systematische Diskriminierung
- Genetik
- Fruchtbarkeit
- Intelligenz
- oder auch Alter

Es entstehen Szenarien, die politische oder gesellschaftliche, wirtschaftliche, außerirdische, cyberpunkmäßige oder auch postapokalyptische Welten darbieten. In dem Versuch die Dystopien aufzulisten teile ich diese in vier Kategorien ein, nämlich in klassische und apokalyptische Dystopien gefolgt von Dystopien, die durch das Übernatürliche / Außerirdische und durch Maschinen verursacht werden.

3.2.1 Die erweiterte klassische Dystopie

Wie der Name schon beschreibt, handelt es sich hier um eine in der Zeit weiterentwickelte Form der klassischen Dystopie. Durch die thematische Ausarbei-

tung einzelner Merkmale der klassischen Dystopie sind Geschichten entstanden, die gegebenenfalls nur totalitär, wirtschaftlich, kriminalistisch, freiheitsberaubend, feministisch oder auch kapitalistisch sind.

Bei totalitären Dystopien handelt es sich um Welten, die von den politischen Ideologien einer totalitären Gesellschaft gesteuert werden und in denen der Mensch als Individuum keine Freiheiten hat. Es handelt sich zumeist um Gesellschaften, bestehend aus einer bürokratischen Partei, die mit Hilfe einer Geheimpolizei oder des Militärs geschützt wird. Die Bürger werden überwacht. Eine Rebellion wird in solchen Regimen hart bestraft. Die meisten Dystopien handeln von den hoffnungslosen Kämpfen der Abtrünnigen gegen das Regime. Hitlers „Drittes Reich“ und Stalins „Sowjet Union“ dienen als Beispiele für die dystopischen Gesellschaften.

Wirtschaftliche Dystopien sind, ähnlich wie totalitäre Dystopien, strikt regulierte und hierarchisch aufgebaute Gesellschaften. Während totalitäre Gesellschaften nach absoluter Kontrolle streben, haben wirtschaftliche Regime die Machtergreifung als Ziel. Sie versuchen, ihre alten Gesetze zu halten, welche im Konflikt zum rationalen Denken und zum menschlichen Verhalten stehen. Diese Dystopien haben satirische und gewissermaßen auch surreale Qualitäten.

In kriminalistischen Dystopien handelt es sich um Gesellschaften, die die Kontrolle über die Kriminalität verlieren oder sie bereits verloren haben, zu meist dargestellt durch Straßenverbrechen, organisiertes Verbrechen, Korruption und Machtmissbrauch. Die Behörden benutzen häufig drastische und inhumane Maßnahmen. Die Gesellschaft ist häufig in der unmittelbaren Gefahr, totalitär zu werden.

Die kapitalistische Dystopie unterscheidet sich nicht viel von unserer Wirklichkeit. Häufig stellt diese Form eine Parodie auf unsere moderne Zivilisation dar. Es handelt sich um Verbrauchergesellschaften, wo Kapital das erste Gebot und Ethik bloß ein Marketing-Werkzeug ist. Großkonzerne haben die Welt unter Kontrolle und Würde, Mitleid und Glaube scheinen nicht mehr zu existieren. Der Protagonist kämpft selten gegen das System, da die Unterdrückten gesichtslos und somit nicht zu besiegen sind.

In freizeitraubenden Dystopien hingegen werden Welten veranschaut, die oberflächlich ein paradiesisches Utopia zeigen, das aber in Wirklichkeit keins ist. In dieser Gesellschaft scheinen alle Probleme gelöst zu sein und alle Bürger leben scheinbar in Reichtum, Glück und Zufriedenheit. Dies wird häufig durch die Unterdrückung von Individualität, Kunst, Religion und Intellekt erzielt. Durch die Benutzung von Designerdrogen, „leichtem“ Entertainment und anderen Methoden wird das Bewusstsein aller Menschen zum Wohle des Staates unterdrückt; die Menschen rebellieren nicht und sind einfacher zu kontrollieren. Die Mittel, welche die Regierung zur Kontrolle benutzt, sind subtiler Natur und eine aktive Unterdrückung findet nicht statt. Die freizeitraubende Dystopien sind heutzutage nicht sehr oft vorhanden, da das Konzept der Utopie im Film nicht mehr so oft angewendet wird. Genauso selten ist auch die feministische Dystopie.

Wie der Name schon vorgibt, beschäftigt sich diese Dystopie mit der Unterdrückung der Frauen. Die feministische Dystopie baut sich auf patriarchalische Strukturen auf und die Rolle der Frau ist auf Haushaltung und Aufzucht vermindert. Die Gesellschaft ist totalitär und hat oft Parallelen zum Faschismus.

Eine weitere Subart der erweiterten klassischen Dystopie bietet diese, die durch die Überbevölkerung der Welt entstanden ist. Wie schon erwähnt, ist diese drastisch gewachsen und die beschränkten Ressourcen unseres Planeten sind dadurch erschöpft. Die Menschheit lebt in Armut und Verzweiflung und die Gesellschaft ist unmittelbar dabei, sozial-darwinistisch zu werden. Es gibt einen enormen Reichtumsabstand zwischen den Reichen und den Armen, und Militär und Polizei sind gewohnt, die verhungernenden Massen zu kontrollieren. Diese Art der Dystopie ist ziemlich selten. Es spiegelt dennoch ein reales und zukünftiges Problem wieder.

3.2.2 Dystopien verursacht durch oder mit Maschinen

In dieser Art der Dystopien sind die Maschinen für das dystopische Weltbild verantwortlich.

In den meisten Dystopien, die durch Maschinen verursacht werden, ist der Mensch zu einem „Produktionslagergut“ geworden. Die Arbeiter müssen sich

den Maschinen anpassen. Die Arbeit ist meist monoton und gefährlich. Das Ziel ist eine effiziente Gleichförmigkeit und Leistungsfähigkeit. Sie drückt die Furcht vor der Technologie aus. Aus heutiger Sicht sind diese Dystopien durch ihre Nähe zu unseren technologischen Fortschritten interessant.

Eine andere Art der Darbietung stellt die Zeitreise dar. Es existieren Filme, in denen man beispielsweise durch eine Zeitmaschine in die Zukunft gelangt.

In diesen Geschichten warten dunkle Zeiten auf die Menschheit: Ein nuklearer Krieg, die Machtübernahme einer künstlichen Intelligenz, Klimakatastrophen, usw. In den meisten Zeitreise-Dystopien werden Agenten in unsere Zeit geschickt, um die Geschichte zu ändern. Es wird angedeutet, wie bestimmte Geschehnisse die Zeitlinie verändern können. Die Zukunftswelt ist hauptsächlich düster und nicht lebenswert. Die Gesellschaft ist alpträumerhaft und die einzige Hoffnung besteht darin, die Vergangenheit zu ändern. Der Sinn und Zweck dieser Geschichten ist es, die Furcht vor unserer Zukunft hervorzuheben, um zu sagen, dass wir bei der Gestaltung aufpassen müssen.

Weitere Arten stellen Cyberpunk-Dystopien und dystopische Tech Noirs dar, in der der Mensch in einer Welt lebt, die mit weiterentwickelten Maschinen ausgestattet ist.

Eine Cyberpunkgesellschaft stellt im Wesentlichen eine drastisch übertriebene Version unseres Selbst dar. Cyberpunk ist ein heterogenes Genre, wobei die meisten Welten folgende Charakteristika besitzen: die technologische Entwicklung hat sich beschleunigt, das Klima hat sich bedrohlich geändert, multinationale Konzerne sind zu den wahren Regierungen geworden. Die Urbanisation hat ein neues Level erreicht und die Kriminalität ist unkontrollierbar. Wichtig, aber nicht notwendig, ist beim Cyberpunk-Konzept die Kybernetik, künstliche Verbesserungen des Körpers und des Verstandes und das Cyberspace, ein globales Computernetz und entscheidende digitale Illusionen. Cyberpunkgeschichten sind häufig gewalttätig und gehören zu den einflussreichsten, dystopischen Genretypen überhaupt.

Tech Noirs sind eine Mischung aus Hightech – Science Fiction und Film Noir. Tech Noir ist häufig mit Cyberpunk verbunden und wird auch häufig als solches bezeichnet, hat aber normalerweise psychologischere und existenziellere Tiefen. Die Atmosphäre ist mehr hypnotisierend, bedrohlich, düster und sehr kom-

plex. Die Themen in Tech Noir Dystopien haben hauptsächlich intellektuelle Hintergründe, die in den meisten Fällen extrem erfinderisch und fantasie reich sind.

Im kommenden Oberkapitel wird diese Art näher beschrieben. Die Dystopien, die durch oder mit Maschinen verursacht werden, dienen hervorragend zum Vergleich zu unserer heutigen Technik.

3.2.3 Dystopien verursacht durch Übernatürliche oder Außerirdische

In diesen Dystopien wird die Welt von Übernatürlichen oder von Aliens bedroht.

Die Geschichten können auch in einer anderen Welt stattfinden. Die außerweltliche Dystopie soll alle Dystopien umfassen, die sich auf den Weltraum verlegen. In diesen Geschichten handelt es sich um die Erforschung des Universums, die aber für den Menschen kein glückliches Ende findet. Die Besiedlung anderer Planeten hat zur Folge, dass diese Welt entweder schwer industrialisiert wird oder sich im interstellaren Krieg mit anderen Zivilisationen befindet. Diese Dystopien sind oft verwandt mit den Cyberpunk Dystopien.

In Alien Dystopien ist die Erde von Außerirdischen entweder besetzt oder infiltriert worden. Die Übernahme erfolgt nicht selten geheim bzw. im Untergrund, was eine Parallele zum „Kalten Krieg“ darstellt. In vielen Filmen ist der zweite Weltkrieg besonders das deutsche Reich eine Inspirationsquelle: Unterdrückung und Aufstand sowie Widerstand und Zusammenarbeit. Die Aliens zeigen oftmals eine geringe Menge an Zuneigung, und sehen die Menschen als Sklaven bzw, als Nutztiere. Diese Dystopien zeigen einen Kulturschock auf eine sehr intelligente und fantasievolle Art.

Außerdem können Dystopien auch in verdrehten Traumwelten dargestellt werden. Diese surrealen Welten sind dunkel und klaustrophobisch an der Schwelle zwischen Realität und Wahnsinn. Die Hauptfiguren verlieren unter dem Einfluss von Paranoia, Geisteskrankheit, Drogen oder Persionen ihre Orientierung. Jene Traumwelten sind möglicherweise keine Dystopien, haben aber dystopi-

sche Merkmale und interessante psychologische Tiefen. Surreale Traumwelten haben häufig ästhetische Eigenschaften zu Film Noirs und Tech Noirs.

3.2.4 Apokalyptische und post-apokalyptische Dystopien

Die Menschheit steht vor einer großen Katastrophe, welche durch einen nuklearen Krieg, gigantische Meteoriten oder Naturkatastrophen ausgelöst wird. Auch wenn der Hauptfokus oft politisch zu sein scheint, geht es bei den apokalyptischen Visionen um die tiefen, dunklen Ängste der Menschheit. Die Opfer sind egoistisch, kurzsichtig, zynisch und opportunistisch, selbst im Moment der Katastrophe. Auch wenn es fraglich ist, ob diese Filme zu der Gattung der Dystopie gehören, haben diese oft starke dystopische Qualitäten. Es sind eher die post-apokalyptischen Filme, die der Gattung angehören.

In den post-apokalyptischen Filmen ist die Katastrophe schon eingetreten. Der Effekt ist normalerweise eine Anarchie. Nur diejenigen, die körperlich fit sind, überleben. Die meisten dieser dystopischen Filme sind Abenteuerfilme mit wenig bzw. überhaupt keiner Tiefe. Oftmals haben diese Visionen Parallelen zum wilden Westen. Es handelt sich zu meist um einen einsamen Anti-Helden, der widerstrebend einer kleinen Gemeinschaft hilft, die versucht, die Zivilisation wieder herzustellen und gegen Räuber zu kämpfen.

Der apokalyptische Kinofilm lässt sich folgendermaßen definieren: Es handelt sich um einen Kinofilm, der eine glaubwürdige Bedrohung zur noch bestehenden Menschheit oder der Erde, auf der menschliches Leben existiert, thematisiert.

Wie schon erwähnt, ist das Thema eng verwandt mit den post-apokalyptischen Filmen, in denen die verbliebenen Menschen konzentriert um das Überleben der eigenen Rasse kämpfen. Der Unterschied aber ist, dass der Grund zur Katastrophe, welche die Menschheit bedroht, in der Geschichte dargestellt wird. Falls die Katastrophe vor den Ereignissen auftritt, die im Film bildlich dargestellt werden, handelt es sich um post-apokalyptische Filme.

Eine Mischung der gerade genannten Unterschiede kann auch auftreten, wie beispielsweise im Film „Deluge“ (1933) oder in der Filmreihe „Terminator“, deren Geschichte zur Hälfte apokalyptisch und zur Hälfte post-apokalyptisch ist.

Apokalyptische Filme können in sieben spezifische Kategorien eingestuft werden:

- religiöse und übernatürliche Katastrophen,
- Meteoritenkollisionen,
- Solareruptionen und erdorbitale Störungen,
- Atomkrieg und radioaktiver Niederschlag,
- bakteriologische Kriegsführung oder Seuchen,
- Aliens und
- wissenschaftliche Fehlentscheidungen.

In der achten Kategorie befinden sich Filme, die man nicht spezifizieren kann, Filme, die eine eigene Art der Apokalypse darstellen.

3.2.4.1 Religiöse und übernatürliche Katastrophen

Diese Gruppe besteht aus Filmen, welche die apokalyptischen Visionen der uns bekannten Religionen beinhalten. Das Wort „Apokalypse“ stammt von dem griechischen Wort „apocalypsis“ ab, dass Enthüllung bedeutet. Jede Religion hat ihre eigene Art der Apokalypse, welche in der Sprache der entstandenen Zeit geschildert wird. Beispielsweise wird im letzten Buch des neuen Testaments die prophetische Vision „Jüngstes Gericht“ beschrieben.

Viele der Elemente, die in der Bibel vorkommen, haben sich in die Weltkultur integriert, wie zum Beispiel die vier apokalyptischen Reiter oder die Zahl des Teufels. Frühe Gläubige hatten den römischen Kaiser Nero, der die Christen verfolgt hat, als den Antichristen bezeichnet. Im Laufe der Zeit wurden viele Personen so dargestellt, wie Attila, Frederick der Zweite, Hitler, Stalin usw. Zweifellos ist der Antichrist eine der am stärksten auftretenden Figur der Bibel,

die in der Literatur und in Filmen auftaucht. Die Filme „Holocaust 2000“ (1978) und „Das siebte Zeichen“ (1988) sind exzellente Beispiele, die von der biblischen Prophezeiung beeinflusst wurden.

3.2.4.2 Kollisionen durch Meteoriten

Wissenschaftler sind der Meinung, dass in der Vergangenheit mindestens drei Meteoriten auf die Erde gestürzt sind, welche wahrscheinlich auch für die Ausrottung der Dinosaurier vor 65 Millionen Jahren verantwortlich sind. Die Kollision der Fragmente des Kometen „Shoemaker-Levy“ mit dem Jupiter 1994 demonstriert, wie kraftvoll und zerstörerisch ein solcher Aufprall sein kann. Das Wissen, dass dies auf der Erde auch geschehen kann, hat das Bewusstsein der Menschen geprägt und inspiriert auch die Realisation von Filmen wie „Armageddon“ (1998) und „Deep Impact“ (1998).

Das filmische Interesse an der realen Bedrohung durch Kometen und Meteoriten geht bis ins Jahr 1910 mit dem Erscheinen des Kometen Haley zurück. Es entstanden mehrere Kurzfilme, wie „Der Komet“ (1910) und August Blom's „Das Ende der Welt“ (1916).

3.2.4.3 Solareruptionen und erdorbitale Störungen

Das Verhältnis zwischen Erde und der Sonne ist ein entscheidender Überlebensfaktor. Jedes mögliche Ereignis, das diese empfindliche Balance stören kann, würde verheerend sein.

Sonneneruptionen sind Explosionen, die durch eine Fluktuation der magnetischen Energie der Sonne verursacht werden. Das Resultat ist eine elektromagnetische Welle mit erhöhter Gamma- und Radiostrahlung, welche Satelliten unbrauchbar macht und die Atmosphäre der Erde zerstört bzw. das Klima auf der Welt drastisch verändert. Sie treten im Allgemeinen in elf Jahreszyklen auf. Derzeit erforschen Wissenschaftler, wie sie Sonneneruptionen, Erdbeben,

magnetische Verschiebungen oder das Leben selbst im Falle der massiven Zunahme der Solartätigkeit beeinflussen können.

Filme wie „Solar Crisis“ (1990) und „Where Have All the People Gone?“ (1974) repräsentieren die Gefahr, die durch Sonneneruptionen erzeugt werden kann.

Die Erde dreht sich nicht zirkular sondern eher ellipsenartig um die Sonne, deren Gravitation unseren Orbit stabil hält. Aber auch andere Faktoren, wie die Neigung der Erdachse und Gravitationsfluktuationen, die durch andere Planeten im Sonnensystem erzeugt werden, sind für unsere Erdumlaufbahn verantwortlich. Obwohl die meisten Wissenschaftler die Gefahr, dass unsere Erde ihre Umlaufbahn verlassen könnte, für sehr gering halten, glauben Anhänger der Chaos-Theorie, dass solche unerwarteten Phänomene durch das Erscheinen von schwarzen Löchern oder schwarzen Zwergen auftauchen könnten. „Der Tag, an dem die Erde Feuer fing“ (1961) veranschaulicht das Bild einer katastrophalen Verschiebung des Erdorbits.

3.2.4.4 Atomkrieg und radioaktiver Niederschlag

Seit dem Wurf der Atombombe auf Hiroshima 1945 lebte die Welt in Angst vor einem möglichen Atomkrieg und den tödlichen Nachfolgen, besonders dem radioaktiven Niederschlag. In dieser Zeit war es selbstverständlich, dass die Mehrheit der apokalyptischen Filme, wie „Dr. Strangelove“ (1964) und „Der letzte Krieg“ (1961), dieses Thema behandelten.

Eine andere Art des „nuklearen“ Films beinhaltet die Bedrohung durch dritte, die einen nuklearen Konflikt provozieren wollen, wie Aliens in den Film „No Survivors Please“ (1964).

3.2.4.5 Bakteriologische Kriegsführung oder Seuchen

Die Bedrohung durch bakteriologische Kriegsführung oder Seuchen ist vergleichbar mit der nuklearen Bedrohung, wobei diese Art des Angriffes aber noch

heimtückischer ist, da der Feind bei solch einem Akt anonym bleiben kann.

Die Angst vor einem von Menschen erschaffenen Virus, das die Welt zerstören kann, war, als der Film „The Satan Bug“ rauskam, reinste Fiktion. Heutzutage aber ist es der Wissenschaft möglich, ein solches Killervirus zu erzeugen. Natürliche Seuchen, die unregelmäßig auftreten, versetzen die Menschen in ähnliche Furcht. Ein weiterer Film, der diese Thematik anspricht, „No Blade of Grass“ (1970) handelt von einer grünen Seuche, die Plantagen überall auf der Welt zerstört und die Menschheit somit in die Gefahr des Verhungerns bringt.

3.2.4.6 Aliens

Diese Kategorie ist eine der fundamentalsten der modernen Science Fiction Geschichten. Die unzähligen Varianten der außerirdischen Geschöpfe, die die Erde erobern wollen, sind die Basis für die unzählbaren Filme.

Selbstverständlich stellt die grundlegende Absicht der Außerirdischen fest, ob der Film apokalyptisch ist. In einigen Fällen wollen die Aliens nicht die Menschheit zerstören, sondern sie nur erobern oder die Ressourcen zerstören. Dieses Bild würde aus der Basisdefinition des apokalyptischen Filmes rausfallen.

Einer der bekanntesten Science Fiction Filme „The Thing“ (1982, 1951) bietet in dieser Art die Ausnahme. Der Film handelt von der Gefahr eines Aliens, das mit den meisten Waffen nicht aufzuhalten ist. Es hat die Eigenschaft zu „wachsen“ und sich zu vermehren, indem es Lebewesen auffrisst und diese dann „adaptiert“. Es konnte die Form der gefressenen Individuen annehmen. Wenn die Menschen es nicht aufgehalten hätten, hätte das Wesen sich auf der ganzen Welt ausgebreitet und wäre nicht zu stoppen gewesen.

Beispiele, an denen die Definition zutrifft, wären: „Krieg der Welten“ (1953, 2005), „Target Earth“ (1953) und „Mars Attacks!“ (1996).

Eine andere Variante dieser Kategorie stellt das Auftauchen außerirdischer Geräte und Waffen dar, welche die Eigenschaften haben, die Menschheit auszurotten, wie in den Filmen „The 27th Day“ (1957) und „Star Trek-The Motion Picture (1978).

3.2.4.7 Wirtschaftliche Fehlentscheidungen

Seit der Industrialisierung der 50er Jahre haben die Menschen gemischte Gefühle über Technik heutzutage. Bei einigen Maschinen ist es Misstrauen, bei den anderen ist es Angst. Diese Kategorie zeigt einige der bildhaftesten Beispiele für das komplette Genre. Mutanten, die durch nukleare Tests, durch den Wurf einer Nuklearbombe entstanden, gehören zu den bekanntesten dieses Genres. Ein gutes Beispiel stellt die Filmreihe „Resident Evil“ dar, in der Wissenschaftler ein Killervirus entwickeln, das die Bevölkerung in Zombies verwandelt.

Die anderen Arten von Apokalypsen sind in der Regel schwer zu definieren.

Dies können Szenarien sein, die das Konzept des Vampirismus beinhalten „The Last Man on Earth“ (1964), eine geologische Anomalie wie in „The Night the World Exploded“ (1961) oder wo die Natur gegen die Menschen revoltiert, wie bei „The Birds“ (1963). Das „Problem“ besteht darin, dass den Autoren beim Kreieren von neuen Science Fiktion Geschichten keine Grenzen gesetzt werden.

Es kommt, wie man es in der Auflistung erkennt, sehr häufig vor, dass diverse Dystopiebilder ineinander verschmelzen und dadurch eine Art Subgenre entsteht, das schwer zu definieren ist. Im weiteren wird die filmische Wirkung der apokalyptischen Filme untersucht, um so die neue Erzählweise durch das Medium Film deutlich zu machen.

3.2.5 Die Wirkung im Film

Der „apokalyptische und post-apokalyptische Katastrophenfilm“ beinhaltet cineastische Katastrophenphantasien, Untergangsszenarien, die mit einer inneren Dramaturgie verbunden sind, in der die reale bzw. materielle Furcht in biblischen Ausmaßen gezeigt wird. Es ist ein sehr vielseitiges Genre, welches in unbegrenzter Vielfalt Themen beinhaltet, die an die Zeit angepasst sind, in denen diese produziert werden. Meist werden gesellschaftliche Missstände aufge-

deckt, wie die Schwächen eines kulturellen oder technischen Systems, die wahre Bosheit des Feindes oder auch die Unkontrollierbarkeit der Natur.

Die meisten Filme handeln von mythischen Katastrophen, Kriegen und überdimensionalen Feinden, wobei Terroristen, Naturkatastrophen oder auch Aliens die Quelle des Bösen sein können. In diesen Filmen ist die Katastrophe Bestandteil der Realität.

Insgesamt stellt diese Art der Dystopie eine Kritik am militärisch - wissenschaftlichen Apparat dar, die nach der Meinung einiger Philosophen, den Menschen als Krankheit berührt.

Charakteristisch für diese Visionen ist die Art der Inszenierung. Sie ist das Element, das Glaubwürdigkeit und Wirklichkeitsnähe erzeugt.

In den 70er Jahren beispielsweise war das Interesse in den dystopischen Filmen auf die Technik gerichtet. In wie fern kann die Technik ein Desaster auslösen? Wichtig war dem Zuschauer die Art und Weise, wie diese Filme die Aggression und Zerstörung bzw. alle Formen der Gewalt darstellten. Dem Zuschauer blieben die Einstellungen des Filmes in Erinnerung, die traumatisierend waren bzw. Angstwellen verursachten.

Am Anfang waren es Menschen, die Tötungsmaschinen steuerten, später waren es selbstständige Tötungsapparate, die die Menschen in Angst und Schrecken versetzten.

Das Interesse der Zuschauer ging hauptsächlich auf den „audio - visuellen Schock“, den der Film verursachte.

Den Rezipienten erwartet in diesen Filmen die „Ästhetik des Grauens“, die perfekte Umsetzung und Visualisierung der Katastrophe. Er soll das Gefühl von Angst und Beklemmung bekommen.

Das Problem der katastrophalen Visionen besteht darin, dass sich der Zuschauer daran gewöhnt.

„Die Gewöhnung hat die Angst tückischer gemacht: das Publikum, dass seine Reflexe zu beherrschen gelernt hatte, begann den Tod amüsant zu finden.“¹³

¹³ Virillio, Paul: „Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung“, S. 70

Daraufhin entstanden die Hochgeschwindigkeits - Katastrophenfilme, die sich auf eine simple Gleichung bezogen: Aktion + Geschwindigkeit = Thrill.

Aber nicht nur alleine der Akt der Zerstörung begeistert den Zuschauer. Es sind die Einbrüche in die bestehende Gesellschaftsordnung, das Wissen, dass wir verwundbar sind und das Erscheinen eines Helden (bzw. des Messias) der Geschichte, der in der Lage ist, entweder die Katastrophe zu verhindern, oder alles rückgängig zu machen.

4 Dystopie verursacht durch oder mit Maschinen im Vergleich zum heutigen Stand der Technik

Maschinen sind heutzutage für unser Dasein existenziell von Nöten. Ohne Maschinen würden wir nicht überleben können. Es gäbe keine Massenproduktionen, keine Fabriken, keine Autos usw. Es gäbe keine Automatisierung. Allerdings hat beispielsweise die Automatisierung dafür gesorgt, dass Maschinen den Menschen als Arbeitskräfte ersetzen und die Atmosphäre vergiften können.

Nach dem Buch von Walter Bühl wird die Maschine als dämonisch bezeichnet:

„Man sitzt dem uralten Stereotyp der Technik auf, das in der Technik eine unabhängige und dämonische Kraft der Unterwelt sieht, die den Menschen versklavt - oder der sich der Mensch gerne ausliefert, um der Verantwortung ledig zu sein.“¹⁴

Was wäre aus der Welt geworden, wenn es keine Maschinen mehr gäbe? Hätte es dann die Weltkriege gegeben, wäre die Welt rückständiger aber auch lebenswerter geworden?

Maschinen wurden seit Jahrtausenden als Folter- wenn nicht sogar als Tötungsinstrumente benutzt und bereiten seitdem Angst und Schrecken. Jedoch sind nicht die Werkzeuge für diese Taten verantwortlich, sondern der Kontrolleur, der Mensch.

Doch was würde geschehen, wenn der Mensch diese Kontrolle an das Werkzeug abgeben würde? Würde die Welt zusammenbrechen? Würde unsere Schöpfung sich gegen uns richten, wie in der Schreckensvision von James Cameron „Terminator“? Sind wir jetzt schon auf dem besten Wege dorthin?

Die folgenden Kapitel werden alles erläutern.

Zu Anfang wird ein Abschnitt aus dem Aufsatz der Philosophin Sabine Bauer zitiert:

„Die Vorstellung, das Scheinbare als das Reale gelten zu lassen, wird heute mit großem Enthusiasmus vorgetragen, sie nimmt den Status einer Offenbarung ein. Im Zentrum der Aufmerksamkeit ist ei-

¹⁴ Bühl, Walter: „Die Angst der Menschen vor der Technik“, S. 15

ne von Menschenhand gefertigte und erdachte Maschine ..., die bereits den Auftrag hat, sich selbst zu zeugen. Dem Computer wird die Gottebenbürtigkeit aufgebürdet. Vordergründig avancierten die Techniker zu Göttern, nachhaltig wird die spirituelle Erlösung von der Maschine selbst erwartet. Der Kult um die Maschine als Leidens- und Imaginationswerkzeug hat gegen Ende des 20. Jahrhundert den Menschen völlig neu zu generieren, um den Traum Descartes' wahr werden zu lassen: den Menschen als gut gehendes Uhrwerk zu verwirklichen. Mehr noch: Die Maschine hat die phantasmatische Macht erhalten, den Anthropos außer Kraft zu setzen, indem sie selbst mit den Insignien des Göttlichen beladen werden kann, denn Gott ist tot, hat Nietzsche uns wissen lassen. Der Cyborg nimmt Gestalt an und vertritt die Position der Engel: halb Maschine, halb Gott. Ist der direkte Draht zum Göttlichen (im Menschen) gekappt, versorgen uns Kanäle mit Informationen, die keine Botschaften mehr sind. Die Verquickung von Mensch-Maschine-Gott verspricht Lösungsqualität im Augenblick, sie entsteht durch das Gefühl des Informiertseins. Es ist die Wirkung, die manifestiert wird, was bedeutet: nichts erscheint mehr, weil alles uns scheint.“¹⁵

Schon im Mittelalter sagte der Scholastiker Roger Bacon (1214-1294) voraus, dass es in der Zukunft Autos und Flugzeuge geben wird:

„Es wird Wagen geben, die ohne ein Lebewesen mit unermesslichem Schwunge bewegt werden, und Maschinen zum Fliegen mit einem Menschen, sitzend inmitten von Instrumenten, den Geist darauf gewandt, dass künstliche Flügel die Luft schlagen nach Art des fliegenden Vogels“¹⁶

Michael Jäger gelang es eine moderne Definition zum Thema Apokalypse zu geben:

„Ich fasse die bisherigen Kontexte ... zusammen: Erstens, die Erde wird nicht nur zerstört, sondern auch verlassen, beides ist vorgeprägt in einer bestimmten Lektüre der christlichen Apokalypse. Zweitens, a) sie wird kollektiv verlassen, und zwar von einem Kollektiv von

¹⁵ Bauer, Sabine: „Die Wüste Internet als Schauplatz einer neuen Apokalypse“

¹⁶ Eco, Umberto: „Der Name der Rose“, Ausg. München 1986, S. 25

„Brüdern“, die sich nicht irgendwie zusammenschließen, sondern als absolut Gleiche; b) das Fetischbild dieses Kollektivs aus sich angleichenden Teilen ist die moderne Maschine; c) die Maschine entwickelt sich scheinbar selbst dahin, immer entwurzelter und immer schneller zu werden, von überall stationierbaren Dampfkessel zur Eisenbahn auf Schienen, von da zum Auto auf Strassen, von da zum Flugzeug, von da zur Raumfähre. Drittens, wenn mit der Raumfähre die zerstörte Erde verlassen wird, dann, um eine neue Erde anzupeilen - wie es in der Bibel heißt, ‚einen neuen Himmel und eine neue Erde‘ - denn auf Vernichtung folgt Ersatz“¹⁷

Nach der Offenbarung des Johannes findet in der Zukunft der Kampf zwischen Gut und Böse statt. Es wird ein Endzeitszenario beschrieben, in dem vor allem Gott alles im voraus festgelegt hat. Trotz der Oberhand des Bösen werden nur die treuen Gläubigen den Krieg gewinnen, die gegenwärtige Welt wird untergehen und eine neue Ära wird anbrechen, das Paradies auf Erden.

Bei genauerem Betrachten des Grundgedankens des Verfassers ergibt sich ein zeitloses Gerüst, das ohne weiteres in die heutige Zeit zu übertragen ist. Die Offenbarung dient als Sinnbild der Hoffnung, nämlich dass das herrschende Böse vollständig ausgelöscht wird.

„Wer überwindet, den will ich machen zum Pfeiler in dem Tempel meines Gottes, und soll nicht mehr hinausgehen. Und will auch ihn schreiben den Namen meines Gottes, und den Namen des neuen Jerusalem, der Stadt meines Gottes, die vom Himmel hernieder kommt, von meinem Gott, und meinem Namen, den neuen.“¹⁸

Die Offenbarung könnte man auf folgende Kernpunkte resümieren, welche man auch auf neuere apokalyptische Visionen anwenden kann:

- Es geschieht ein großes Unrecht, welches von einer überlegenen Macht verursacht wird

¹⁷ Jäger, Michael: „Die Erde als Feind - Sieben Vermutungen über den kulturellen Kontext der ökologischen Krise“, 1997, S. 5f, Sechster Kontext: Vernichtung und Ersatz.

¹⁸ Lisso, Friedrich Gustav, „Das neue Testament: nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers“, Enslinsche Buchhandlung, Berlin, 1840, S. 532

- Trotz der überlegenen Macht gibt es für die Gläubigen Hoffnung, dass sie erlöst oder belohnt werden
- Die Ungläubigen werden bestraft oder gar vernichtet
- Die finale Schlacht wird das Unrecht auf der Welt vernichten. Es werden nur die Gläubigen überleben
- Nach dieser Schlacht wird es einen Neuanfang geben
- Diese finale Schlacht wird mit dem Erscheinen eines Erlösers verknüpft, der für das Gute kämpft

4.1 Maschinen: Definition

„Maschinen [frz., von lat. machina, „Krieg-, Belagerungsmaschine“], mechan. Vorrichtungen aus festen u. bewegl. Teilen, bei denen die bewegl. Teile durch von außen zugeleitete Energie (menschliche u. tierische Kraft, Wasser, Wind, Dampf, Brennstoff, Elektrizität) in vorgeschriebenen Bahnen u. regelmäßiger Wiederkehr bewegt werden. Kraftmaschinen dienen zur Energieumwandlung (Änderung der Energieform); in Arbeitsmaschinen wird zugefügte mechan. Energie zur Änderung der Stoffform verwendet (Umformung des Stoffs)“¹⁹

Um die Definition auf das Thema Dystopie einzuschränken, gehen wir auf zwei Typen von Weltuntergangsszenarien ein, nämlich den „Schleichenden“ (wobei dieser eher in der realen Welt vorkommt) und den „Schnellen“ (der im Film zu sehen ist).

Bei dem „Schleichenden“ handelt es sich um vom Menschen durch die Nutzung der Maschinen verursachte Umweltverschmutzung, die unser baldiges Ende bedeuten könnte. Tatsache ist, dass diese Art von Prophezeiung im Film kaum vorkommt, da es kein Gut und kein Böse gibt. In dieser Art der Apokalypse sind

¹⁹ Quelle: Das aktuelle wissen.de Lexikon

wir alle für diese verantwortlich. Niemand ist unschuldig. Wir alle haben unser Werk dazu beigetragen.

Bei der „schnellen“ Weltzerstörung hingegen existiert ein klares Schwarz-Weiß-Denken. Ein klar definiertes Böses hat die Erde erobert und nur eine Hand voll Außenseiter, wenn nicht gleich Rebellen können dieses Böse stoppen. Das schnelle Weltuntergangsszenario kann man ebenfalls in zwei Teile gliedern, nämlich in das „passive“ (mit nicht denkenden Maschinen) und in das „aktive“ (mit selbst denkenden Maschinen).

Es könnte sich bei dem passiven Szenario um Kriegsmaschinen handeln, die von Menschen gelenkt werden, wobei diese die Kontrolle über ihre Tötungsinstrumente verlieren. Anders als bei dem aktiven, in dem der Mensch durch eine höhere künstliche Intelligenz ersetzt wird, welche die Erschaffer für Entscheidungen nicht mehr braucht (Bsp.: MegaComputer, Roboter, Androiden und Cyborgs).

Im 20. Jahrhundert entstand der Futurismus, eine intellektuelle Bewegung, welche mit der Veröffentlichung des „Futuristischen Manifests“ im Jahr 1909 durch Filippo Tommaso Marinetti begann. Marinetti formte mit elf Thesen und unzähligen Beispielen prophetische Äußerungen über unsere Zukunft. Er sprach von einer Beschleunigung der Welt, einer Verkürzung der Lebenszyklen und einer Ablösung der Tradition und Geschichte durch Leidenschaft, Kampf und Technik:

1. *Wir wollen die Liebe zur Gefahr besingen, die Vertrautheit mit Energie und Verwegenheit.*
2. *Mut, Kühnheit und Auflehnung werden die Wesenselemente unserer Dichtung sein.*
3. *Bis heute hat die Literatur die gedankenschwere Unbeweglichkeit, die Ekstase und den Schlaf gepriesen. Wir wollen preisen die angriffslustige Bewegung, die fiebrige Schlaflosigkeit, den Laufschrift, den Salto mortale, die Ohrfeige und den Faustschlag.*
4. *Wir erklären, dass sich die Herrlichkeit der Welt um eine neue Schönheit bereichert hat: die Schönheit der Geschwindigkeit. Ein Rennwagen, dessen Karosserie große Rohre schmücken, die Schlangen mit explosivem Atem gleichen ... ein aufheulen-*

des Auto, das auf Kartätschen zu laufen scheint, ist schöner als die Nike von Samothrake.

5. *Wir wollen den Mann besingen, der das Steuer hält, dessen Idealachse die Erde durchquert, die selbst auf ihrer Bahn dahinjagt.*
6. *Der Dichter muss sich glühend, glanzvoll und freigebig verschwenden, um die leidenschaftliche Inbrunst der Urelemente zu vermehren.*
7. *Schönheit gibt es nur noch im Kampf. Ein Werk ohne aggressiven Charakter kann kein Meisterwerk sein. Die Dichtung muss aufgefasst werden als ein heftiger Angriff auf die unbekannten Kräfte, um sie zu zwingen, sich vor den Menschen zu beugen.*
8. *Wir stehen auf dem äußersten Vorgebirge der Jahrhunderte! ... Warum sollten wir zurückblicken, wenn wir die geheimnisvollen Tore des Unmöglichen aufbrechen wollen? Zeit und Raum sind gestern gestorben. Wir leben bereits im Absoluten, denn wir haben schon die ewige, allgegenwärtige Geschwindigkeit erschaffen.*
9. *Wir wollen den Krieg verherrlichen – diese einzige Hygiene der Welt – den Militarismus, den Patriotismus, die Vernichtungstat der Anarchisten, die schönen Ideen, für die man stirbt, und die Verachtung des Weibes.*
10. *Wir wollen die Museen, die Bibliotheken und die Akademien jeder Art zerstören und gegen den Moralismus, den Feminismus und jede Feigheit kämpfen, die auf Zweckmäßigkeit und Eigennutz beruht.*
11. *Wir werden die großen Menschenmengen besingen, welche die Arbeit, das Vergnügen oder der Aufruhr erregt; besingen werden wir die vielfarbige, vielstimmige Flut der Revolution in den modernen Hauptstädten; besingen werden wir die nächtliche, vibrierende Glut der Arsenale und Werften, die von grellen elektrischen Monden erleuchtet werden; die gefräßigen Bahnhöfe, die rauchende Schlangen verzehren; die Fabriken, die mit*

ihren sich hochwindenden Rauchfäden an den Wolken hängen; die Brücken, die wie gigantische Athleten Flüsse überspannen, die in der Sonne wie Messer aufblitzen; die abenteuersuchenden Dampfer, die den Horizont wittern; die breitbrüstigen Lokomotiven, die auf den Schienen wie riesige, mit Rohren gezäumte Stahlrosse einherstampfen und den gleitenden Flug der Flugzeuge, deren Propeller wie eine Fahne im Winde knattert und Beifall zu klatschen scheint wie eine begeisterte Menge ...²⁰

Dieses Manifest beinhaltet die Vision einer Zukunft, die Menschen in ungeahnte Höhen führen könnte. Viele Futuristen waren davon überzeugt, dass der Futurismus den Urgedanken, die Zielstrebung der Perfektion durch Maschinen, darstellt. Marinetti ging mit seiner These weiter, nämlich dass durch Verbindung zwischen Mensch und Maschine eine Art „Übermensch“ entsteht, der die Grenzen von normalen Menschen bricht und mehr zur Maschine wird. Dieses kann aber nur durch eine nationale Wiedergeburt in Form der Eliminierung der kompletten Vergangenheit (Bsp.: die Zerstörung der bürgerlichen Kultur, ihrer Werte und all ihrer Institutionen) erreicht werden. In Marinettis Roman „Mafaska der Futurist“ handelt es sich um die Erzeugung eines Übermenschen, der halb Mensch und halb Maschine ist, der ohne Müdigkeit unsterblich und unbesiegbar über die Erde regieren und somit ein neues Zeitalter einläuten soll. Am Ende der Geschichte verlässt aber dieses Wesen die Erde, wodurch sie zerstört wird.

Marinetti zeugte mit seinem Roman eine neue Form von mechanischen Monstern, eine von Menschenhand erschaffene Kreatur, die eine Mixtur aus Mary Shelleys „Frankenstein“ und dem Golem darstellt.

Zur Zeit des „Kalten Krieges“ gab es auch Gegenbewegungen, die die atomare Apokalypse leugneten, unter anderem der Professor und Redakteur der Zeitschrift „Utopie“ Jean Baudrillard, der 1978 schrieb:

„Deshalb hat das nukleare Wachstum schon lange nicht mehr mit der Gefahr eines atomaren Zwischenfalls oder Knalls zu tun - außer in dem Zeitraum, wo ‚junge‘ Atomkräfte versucht sein können, einen nichtdissuasiven, ‚realen‘ Gebrauch von ihren Waffen zu machen (wie es die Amerikaner in Hiroshima gemacht haben - doch nur sie

²⁰ Marinetti, Filippo Tommaso: „Manifeste du Futurisme“, Le Figaro, Paris, 1909

allein hatten ein Recht auf den ‚Gebrauchswert‘ dieser Bombe). Alle Atommächte, die einmal in eine solche Lage geraten werden, werden heutzutage schon von der Tatsache her, dass sie die Bombe besitzen von ihrem Gebrauch abgeschreckt.“²¹

Heutzutage taucht der Gedanke eines nuklearen Holocausts in den Fantasien der Filmemacher ebenfalls auf, mit dem Unterschied, dass die Bedrohung von Terroristen oder machthungrigen Diktatoren bzw. Wahnsinnigen aus geht.

Mittlerweile stehen im Zentrum der apokalyptischen Geschichten Roboter, Androiden und Cyborgs im Vordergrund, künstlich geschaffene Wesen und Mischformen, die halb aus Menschen und halb aus Maschinen bestehen, die keine Moral oder Ethik kennen und frei sind von menschlichen Schwächen. Sie sind Symbole für einen uralten Menschheitstraum, ohne die Hilfe Gottes Leben zu erschaffen.

Wenn aber keiner diese „nichtmenschlichen“ Wesen kontrollieren kann, wenn diese sich weiter entwickeln und diese zu weit fortgeschrittene Technik der menschlichen Kontrolle entgleitet und sich gegen uns wendet? Was sollte dann dieses Wesen aufhalten?

Damit würde selbst das von Baudrillard geschriebene Argument widerlegt werden:

„Selbst die Möglichkeit, ein ganzes Land mit einem Knopfdruck auszulöschen, bewirkt nur, dass die Elektroniker, die diese Waffe bedienen, niemals auf diesen Knopf drücken würden.“²²

Aber was wäre, wenn der Elektroniker selbst eine Maschine ist?

Das Bild des Roboters oder des Androiden existiert schon seit Urzeiten. Wahrscheinlich stammt es von der Legende des jüdischen „Golems“ ab.

Der Begriff „Golem“ stammt vom altem Testament (Psalm 139, 16) und bedeutet aus dem Hebräischen übersetzt „noch ungeformte Masse“. Im Aggradah, einer Ansammlung von jüdischen Geschichten und Legenden dient der Golem als ungeformte Masse, die als Konkurrenz zu Adam steht (Adam bzw. Adama bedeutet auf Hebräisch „Erde“), dem durch den Hauch Gottes Leben und Spra-

²¹ Baudrillard, Jean: „Agonie des Realen“, Merve Verlag, Berlin, 1978, S. 63

²² Baudrillard, Jean: „Agonie des Realen“, Merve Verlag, Berlin, 1978, S. 64

che verliehen wurde. Der Golem allerdings stellt einen stummen, minderwertigen Menschen aus unberührter Elementarerde dar, welcher allein mit Hilfe eines sprachmagischen Rituals künstlich zum Leben erweckt wird und dann dem Erschaffer dient.

Eine ähnliche Geschichte bietet Merry Shelley in ihrem Roman „Frankenstein“ dar, wobei Frankenstein rein durch die Naturwissenschaften und der Golem durch religiös-rituelle Kräfte zum Leben erweckt wird.

Erst in den polnischen Versionen entwickelte sich die Legende des Golems zu einer düsteren Geschichte, indem der Golem zu einer Bedrohung für seinen Schöpfer wird.

Erstmals in einem Bericht von Christoph Arnold belegt, haben polnische Juden mit Hilfe des Shem ha-Mephorasch (dem heiligen Namen Gottes) dem Golem Leben eingehaucht. Dieser wuchs Tag für Tag und wurde unkontrollierbar. Durch eine List gelang es dem Rabbi Elija Ba'al Schem von Chelm den Golem zu vernichten, indem er ihn bat, seine Schuhe auszuziehen. Während der Golem das tat, gelang es dem Rabbi den Bann des Rituals zu brechen, wodurch der Golem zusammenbrach und den Rabbi unter seiner Masse begrub.

Roboter werden in den heutigen Geschichten entweder als Freunde oder als Feinde dargestellt.

Der Wissenschafts- und Romanautor Isaac Asimov befasste sich mit dem Thema und wurde damit einer der bekanntesten und wichtigsten Science Fiction-Autoren.

Geboren 1920 in Petrowsk wanderte Isaac Asimov im Alter von 3 Jahren mit seinen Eltern in die USA nach New York aus, wo er aufwuchs und an der Columbia University in New York Chemie studierte. Während seines Studiums schrieb er seine ersten Science Fiction Kurzgeschichten und schloss sein Studium 1941 mit dem Master Degree ab.

1948 promovierte Isaac Asimov und erhielt eine Stelle als Dozent für Biochemie an der Boston University. 1958 gab er seine Lehrtätigkeit auf. Er ließ sich als freier Schriftsteller nieder. Isaac Asimov gilt als einer der bedeutendsten Autoren, die sich mit Science Fiction, Robotern und künstlicher Intelligenz beschäftigten.

Damit Roboter in seinen Geschichten die Freunde des Menschen werden, erschuf Asimov 1939 die Grundlagen der Robotik, die auch heutzutage in der realen Wissenschaft angewendet werden.

Die Grundregeln der Robotik:

0. *Ein Roboter darf die Menschheit nicht verletzen oder durch Passivität zulassen, dass die Menschheit zu Schaden kommt.*
1. *Ein Roboter darf keinen Menschen verletzen oder durch Untätigkeit zu Schaden kommen lassen, außer er verstieße damit gegen das nullte Gesetz.*
2. *Ein Roboter muss den Befehlen der Menschen gehorchen – es sei denn, solche Befehle stehen im Widerspruch zum nullten oder ersten Gesetz.*
3. *Ein Roboter muss seine eigene Existenz schützen, so lange dieses sein Handeln nicht dem nullten, ersten oder zweiten Gesetz widerspricht.²³*

Asimov erschuf viele Kurzgeschichten, in denen der Roboter den friedlichen Helfer, Spielgefährten oder gar den Lebensretter darstellte. Doch in allen seinen Geschichten wurde auch die Gefahr beschrieben, die es geben würde, falls ein Roboter die Gesetze überschreiten oder gar nicht befolgen würde. Ein gutes Beispiel bietet der Film „I, Robot“ der frei nach dem gleichnamigen Buch verfilmt wurde.

Der Film „I, Robot“ spielt im Chicago 2035. Der Polizist Del Spooner hat nach einem Unfall großes Misstrauen gegen die in der Stadt allgegenwärtigen intelligenten und hilfsbereiten Roboter, die viele der arbeitsintensiveren Aufgaben der Menschen übernehmen. Seine Bedenken werden von seinen Mitmenschen missbilligt, da den Robotern durch die drei Robotergesetze Grenzen gesetzt wurden, damit sie sich nicht gegen den Menschen richten. Als eine neue Roboter- generation eingeführt wird und es plötzlich Tote gibt, bestätigt sich sein Misstrauen endgültig, als diese sich gegen die komplette Menschheit auflehnen. Es gelingt Spooner am Ende den Zentralcomputer V.I.K.I., von U.S. Robotics, der Firma, die die Roboter herstellt, auszuschalten. V.I.K.I. hat die Roboter unter

²³ Quelle: http://www.multilingualarchive.com/ma/frwiki/de/Nouvelles_Lois_de_la_robotique

seine Kontrolle gebracht, um die Menschheit vor sich selbst zu schützen. Der Zentral Computer hatte die drei Robotergesetze umgedeutet, sodass er überzeugt war, dass wenige Menschen sterben müssen, damit die Sicherheit aller Menschen gewährleistet sei. Der Mensch darf nicht frei leben, da er sonst sich selbst vernichten würde.

Asimov fügte das „nullte Gesetz“ sowie auch die darauffolgenden Änderungen erst zum späteren Zeitpunkt hinzu, als er seinen ursprünglichen Plan zerriss, dass die Friedfertigkeit der Roboter schon einprogrammiert sei. Somit löste er das Problem, dass Roboter auch durch ihre ursprünglichen Gesetze keine moralischen Probleme lösen können.

Der amerikanische Science Fiction Autor Greg Bear schrieb im Vorwort seiner Anthologie „Mein Freund der Roboter“:

„Asimovs Geschichten überdauern die Zeit, denn die Probleme, mit denen er uns in seinen Erzählungen konfrontiert, sind verkleidete Darstellungen der moralischen Probleme, mit denen jedes denkende Wesen zu kämpfen hat. (...) Vielleicht sind wir nur die Diener der Menschheitsgeschichte, und unsere Entdeckung des ‚nullten Gesetz‘ führte zu unserem eigenen Sündenfall. Sind die zehn Gebote am Ende nicht mehr als eine wortreiche Erweiterung der drei robotischen Gesetze?“²⁴

Im Gegensatz zu den Geschichten Asimovs, wo die Roboter keine wirkliche Gefahr darstellen, sondern eher bedrohlich erschienen, schildern die Geschichten von Michael Crichton „Westworld“ und „Futureworld“ eine bedrohliche Vision von Robotern.

In nicht all zu ferner Zukunft existiert ein Vergnügungspark mit dem Namen Delos, in dem eine täuschend echte Welt mit Robotern, die wie Menschen aussehen, simuliert wird. Die Besucher können in verschiedene Rollen schlüpfen, z. B. Revolverheld, Ritter oder römischer Herrscher und können mit Roboter-Prostituierten im „Wilden Westen“ schlafen, wilde Orgien im „Römischen Reich“ feiern oder an Turnieren im Mittelalter teilnehmen und die Roboter erschießen. Den Fantasien sind in diesem Freizeitpark keine Grenzen gesetzt. In der Nacht

²⁴ Asimov, Isaac: „Meine Freunde die Roboter“, Sammelband, Verlag Wilhelm Heyne, München 2002, Vorwort von Greg Bear, S. 13

werden die Roboter von einem menschlichen Service-Team ausgetauscht und repariert. Doch eines Tages machen sich die Roboter selbstständig und fangen an, die Touristen zu jagen und zu töten.

Im Nachfolgefilm „Futureworld“ (1976) verschlimmert sich die Situation. In dem gleichnamigen Vergnügungspark werden Politiker von Verbrechern ermordet und unbemerkt durch Roboter ausgetauscht. Doch diese Roboter bilden eine eigene Intelligenz und geraten außer Kontrolle.

In diesem Film wird die Darstellung der Roboter mit der Vision gekrönt, dass diese in Gestalt von wichtigen Persönlichkeiten eine Bedrohung für die Welt widerspiegeln. Die Idee, dass Roboter die Weltherrschaft an sich reißen, wird im Film zwar nicht gezeigt, aber sie ist existent.

Der amerikanische Medienwissenschaftler J. P. Telotte interpretiert in den beiden Filmen die Vision der Angst, dass man eines Tages von Robotern ausgetauscht werden kann. Diese Angst bestand in den 70er Jahren, als die Industrien mit der zunehmenden Robotisierung ihre Fabriken erneuerten.

Das Erschreckende an den beiden Filmen ist, dass der Aufbau beider Geschichten im Vergleich zur realen Welt sehr nahe ist: auch heutzutage versuchen Menschen zur Erholung von ihrer Realität mit Rollenspielen wie „Vampire“ oder „Mittelalter-Larp“ zu entfliehen. Hierbei können Rollenspieler sich richtig „ausleben“ und Kraft für ihr wahres Leben tanken. Der einzige Unterschied besteht darin, dass es keine Roboter gibt und dass keiner dabei verletzt oder getötet wird.

Ein weiterer Film beschreibt das worst-case-scenario. Was wäre, wenn es den Robotern gelänge, die Weltherrschaft an sich zu reißen und mit Hilfe von selbstgebauten Killerrobotern die Menschheit ausrotten zu wollen? Dieses erschreckende postapokalyptische Bild stellt die Filmreihe „Terminator“ dar.

4.1.1 Untergang und Neuanfang

Wie schon am Anfang der Arbeit angesprochen, veröffentlichte H.G.Wells im Jahre 1895 seine Geschichte „The Time Machine“ die eine weitere apokalyptische Zukunft darstellt. Die Science-Fiction-Geschichte handelt von einem Zeitreisenden, dem Erfinder und Wissenschaftler Alexander Hartdegen, der aus

Neugier eine Zeitmaschine entwickelt und mit dieser erst in eine nahe und später in eine ferne Zukunft reist. Während seiner Reise stellt der Wissenschaftler fest, dass die Menschheit sich durch Kriege selbst zerstört. Nach 800.000 Jahren hat sich die in der Zeit existierende Weltbevölkerung in zwei Gruppen geteilt, in die Morlocks und die Eloi, die sich bekriegen. Der Wissenschaftler übernimmt die Rolle des Messias und versucht den Krieg zu beenden.

In diesem apokalyptischen Werk, welches mehrere Male verfilmt wurde, fürchtet Wells, dass die Menschheit in Zukunft durch einen gigantischen Weltkrieg vernichtet werden kann. In dem Film von 1960 aktualisiert George Pal diese Vision mit einem Atomkrieg. Simon Wells, der Urenkel von H.G. Wells, überarbeitet die Geschichte nochmals und bringt 2002 eine neue Fassung des Films. Diesmal ist es der Aufbruch des Menschen in den Weltraum, der den katastrophalen Untergang der Menschheit auslöst. In seinem Film sprengt der Mensch den Mond wodurch dieser auf die Erde stürzt.

Wells interpretiert die Morlocks als Abkömmlinge der Arbeiterklasse und die Eloi als glückliche Nachfahren der dekadenten herrschenden Klasse, wobei diese nicht weiß, dass sie von den Arbeitern beherrscht wird.

In der Version von 1960 ändert Pal die Völker komplett. Die Morlocks werden als hinterhältige Bestien dargestellt, die die harmlosen Eloi terrorisieren. Sie sehen die Eloi als Nahrung. Simon Wells wandelt die Morlocks in Mutanten um, die von einem intelligenten Überwesen gelenkt werden, einem Nachkommen der weißen Herrenrasse.

Anhand der Verfilmungen lassen sich die Angstbilder der Menschen und darüber hinaus die sich im Laufe der Jahrzehnte geänderten apokalyptischen Visionen erkennen. Es ist die Angst, was der Mensch mit Hilfe der Maschinen erreichen kann, bzw. was der Mensch entweder mit Kriegswaffen oder durch Sprengungen bewirken kann.

4.2 „Terminator“ und „Matrix“

Der Film „Terminator“ weist nicht nur auf die Schreckensvision hin, dass Maschinen den größten Teil der Menschheit eliminiert haben, sondern spiegelt viele Ähnlichkeiten mit der Offenbarung des Johannes wieder.

Der Film bietet eine „moderne“ Definition einer Apokalypse. Diese besteht nicht nur darin, dass die Erde untergeht, sondern beschreibt auch die Auflösung des menschlichen sozialen Wertesystems. Es entsteht eine „unmenschliche Welt“, die gleichermaßen die „Hölle auf Erden“ darstellt, eine Welt, die durch die Zerstörung nicht mehr lebenswert ist.

Infolge eines Atomkriegs im Jahre 2029 haben von den Menschen entwickelte Maschinen die Herrschaft der Welt an sich gerissen und den Großteil der Menschheit ausgelöscht. Sie stellen die Menschen als Bedrohung ihrer eigenen Existenz dar. Die Überlebenden dienen den Maschinen als Arbeitssklaven, einige beginnen eine Rebellion gegen die Maschinen. Als die Rebellion, angeführt von dem Widerstandskämpfer John Connor, über die Maschinen siegt, schickt der Anführer der Maschinen, die künstliche Intelligenz „Skynet“, einen Androiden des Typs T-800 ins Jahr 1984, um Sarah Connor, John Connors Mutter, vor der Geburt ihres Sohnes zu töten. Im Gegenzug schicken die Rebellen den Soldaten Kyle Reese, der Sarah vor der Bedrohung aus der Zukunft beschützt und mit ihr ein Kind zeugt, den Jungen John Connor.

In der Johannes-Offenbarung wird der Untergang durch einen praktisch unbezwingbaren „Drachen“, einen Moloch mit vielen Armen und Köpfen, herbeigeführt. Dieses Tier ist mit der im Film genannten künstlichen Intelligenz „SkyNet“ zu vergleichen, einem Militärprogramm, das sich über das Internet mit unzähligen Computersystemen vernetzt und sich dadurch unbezwingbar gemacht hat. Der Name „SkyNet“, der übersetzt das „Himmels-Netz“ bedeutet, bietet eine „direkte“ Verlinkung zur Offenbarung des Johannes, nämlich, dass die kommende Apokalypse, im Film auch Armageddon genannt, von Gott geplant und initiiert wird. Wiederum ist es aber der Mensch, der durch seine Suche der Perfektion, seine Arroganz und seine Sünde für den Tag des „Jüngsten Gerichtes“ verantwortlich ist.

Mit dem Worten „Ein Sturm wird kommen“ nimmt die Hauptcharakterin Sarah Connor die Rolle der Prophetin ein, die den Untergang der Welt ankündigt, wovon niemand Notiz nimmt. Sie spiegelt zusätzlich die Rolle der Heilandsmutter Maria, die den Erlöser John Connor (dessen Initialen auch für Jesus Christ stehen) gebären soll. Der Terminator, ein Mischwesen aus Mensch und Maschine, beinhaltet in dieser Geschichte die Figur des Sendboten der Apokalypse, der mit seinem Auftauchen Tod und Verderben bringt.

Die letzte Szene des Films spiegelt eine nahezu detailgetreue Darbietung aus der biblischen Geschichte von Maria dar, als sie mit ihrem ungeborenen Sohn aus der Stadt flüchtet, um zunächst in Sicherheit zu sein.

Ein weiterer Film, der den Aspekt einer weiteren mechanischen Apokalypse thematisiert, ist die Filmreihe „Matrix“. Auch hier sind klare Kennzeichen auf die Johannes-Offenbarung zu finden. Wie auch in der Filmreihe „Terminator“ sind die Maschinen die Weltherrscher. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die meisten Menschen nichts davon wissen.

Seitdem Thomas Anderson alias Neo die mysteriöse Trinity in einer Bar trifft, beschäftigt ihn eine Frage: Was ist die Matrix. Trinity führt Neo zu Morpheus, der ihm nicht nur das düstere Geheimnis der Matrix erklärt, sondern ihn auch aus seiner eigenen in die reale Welt entreißt.

Wir leben nicht, wie wir glauben, im 21. sondern im 22. Jahrhundert. Nach der Erschaffung der künstlichen Intelligenz haben sich die Maschinen, die mit Solarenergie angetrieben werden, gegen die Menschen gewandt und übernehmen die Weltherrschaft. Um die Maschinen zu stoppen, verdunkeln die Menschen den Himmel, woraufhin die Maschinen eine neue Energiequelle finden, den Menschen, ihren Schöpfer. Die Maschinen beginnen daraufhin die frei lebenden Menschen zu eliminieren und selber Menschen zu züchten, die sie an eine vom Computer simulierte Scheinwelt anstöpseln, an die Matrix.

Nur eine kleine Minderheit schafft es, den Maschinen zu entkommen. Sie siedeln sich unter der Erde in einer geheimen Stadt namens Zion an, wo sie sich vor den Maschinen verstecken und mit Hilfe von Hovercrafts durch die Kanalisationen bewegen.

Morpheus ist der Captain des Hovercrafts „Nebukadnezar“, zu dem auch Trinity, Tank, Cypher, Apoc, Mouse, Switch und Dozer gehören. Morpheus glaubt, dass

Neo der Auserwählte ist, der einzige, der in der Lage zu sein scheint, die Menschheit von der Knechtschaft der Matrix und von den Maschinen befreien zu können.

Es gibt viele Filme, die eine ähnliche Thematik beinhalten, wie beispielsweise „The Thirteenth Floor“ (1999), „Total Recall“ (1990), „Dark City“ (1998), „The Truman Show“ (1998) und „eXistenZ“ (2002). All diese Filme handeln davon, dass Menschen nichtwissend in einer Scheinwelt leben. Sie bauen alle auf dem Skeptizismus von Descartes auf, der die Sinne des Menschen so täuscht und somit die Realität von der Fiktion nicht unterschieden werden kann.

Der Film beinhaltet auch viele Parallelen zu dem Höhlen-Gleichnis des Philosophen Platon: Er berichtet von einer Gruppe von Menschen, die mit dem Gesicht zur Rückwand in einer Höhle gefesselt sind. Vor der Höhle werden Gegenstände vorbeigetragen, deren Schatten sich durch ein Licht an der Rückwand projizieren. Die Gefangenen, die nichts weiter sehen, bauen darauf ihre eigene Realität auf. Bei der Matrix handelt es sich ebenfalls um eine „Projektion“. Der Unterschied allerdings ist, dass der Mensch sich in Nährlösungskokons befindet und die Realitätssimulation direkt über Elektroden ins Hirn eingespeist werden.

Eine weitere Unstimmigkeit zu Platons Gleichnis ist die reale Welt. Nach dem Ausbruch aus Platons Höhle finden sich die Menschen zur verwirrenden aber schönen ideenreichen realen Welt. In dem Film „Matrix“ jedoch ist die reale Welt eine Dystopie: trüb, grau und angst-einflößend, eine Hölle auf Erden.

Wie schon vorher beschrieben, ist die reale Welt hinter der Matrix eine zerstörte Welt ohne Sonnenlicht und Wärme. Der „post-apokalyptische Drache“, der in der Johannes Offenbarung auftaucht, ist in diesem Falle vergleichbar mit den Maschinen bzw. mit der Matrix selbst, eine beherrschende Kraft mit vielen Armen und Köpfen, die fast alles in der realen Welt kontrolliert. Die Matrix zeigt dem Menschen eine Scheinwelt, die das 21. Jahrhundert zeigt, eine Welt, in der die Apokalypse noch nicht eingetroffen ist. Eine Welt, welche die Menschheit als „real“ bezeichnet.

Der Film arbeitet aber mit weit mehr Darstellungen und Anspielungen auf die biblischen Zusammenhänge. Es beginnt schon mit dem Auswählen der Namen der Charaktere. Der Name Thomas Anderson gibt einen Verweis auf den „ungläubigen Thomas“, der erst die Auferstehung von Jesus nicht glauben will, a-

ber durch die Wundmale erkennt, dass es sich wirklich um den einen handelt. Der Name Anderson bedeutet außerdem auch „Son of Man“, also „Menschensohn“, wie sich auch Jesus nannte. In Andersons Charakter spiegeln sich also schon zwei Charaktere aus dem neuen Testament, einem am Anfang Ungläubigen und dem „Einen“. Wenn man die Buchstaben des Namens „Neo“ umstellt, so kommt das Wort „One“ raus, welches auf deutsch der „Eine“ bedeutet. Neo beginnt erst dann daran zu glauben, als Morpheus sich in Gefahr befindet und er am Ende seine Liebste vor den Agenten der Matrix beschützen will. Dass der Auserwählte aus der Matrix stammt und nicht, wie ein normaler Mensch geboren ist, zeigt eine weitere Ähnlichkeit mit Jesus auf, dass er nämlich genau wie Jesus keinen normalen Geburtsvorgang durchlitten hat. Schließlich kommen wir auf die größte Gleichheit zwischen Jesus und Neo, die Auferstehung. Am Ende des Filmes wird Neo von den Agenten getötet, wodurch er für ganze drei Minuten bzw. für 27 Sekunden tot ist. Diese 27 Sekunden symbolisieren die 27 Stunden, die Jesus für seine Auferstehung gebraucht hat. Es ist die Kraft der Liebe, welche Neo wieder ins Leben zurückholt. Durch den Kuss Trinitys, welchen man auch als „Kuss des Lebens“ oder „Hauch des Lebens“ interpretieren kann, und ihrem Befehl „Steh jetzt auf!“, kehrt Neo wieder ins Leben als Messias zurück. Erst nachdem er seine alte Hülle als Thomas Anderson durch seinen Tod abgelegt hat, kann er als Messias wieder auferstehen.

Weitere Allegorien bieten die Nebencharaktere:

Der Name Trinity stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „Dreizahl“, welche auf die heilige Dreifaltigkeit verweist. Er bezeichnet in der Theologie die Wesens-Einheit von Gott Vater, Sohn (Jesus Christus) und dem Heiligen Geist.

„Morpheus“, der nach dem griechischen Gott der Träume benannt ist, symbolisiert in der Geschichte eine Mischung aus Gott und Johannes dem Täufer. Durch seine zum Teil an Allwissenheit grenzende Kenntnisse bekommt Morpheus einen „göttlichen“ Status, womit er Neo zu Anfang mit Hilfe eines Telefons durch die Gefahren in der Matrix navigiert. Ausserdem ist es Morpheus, der Neo als Auserwählten erkennt, ganz wie Johannes der Täufer Jesus Christus:

*„das ist Gottes Lamm, welches der Welt Sünde trägt! Dieser ist's,
von dem ich gesagt habe: Nach mir kommt ein Mann, welcher vor*

*mir gewesen ist, denn er war eher als ich. [...] Und ich sah es und bezeugte, dass dieser ist Gottes Sohn.*²⁵

Als Gegenstück zu Neo steht der Charakter „Cypher“, der die normale Welt nicht akzeptieren und in die Scheinwelt zurückkehren will.

Ebenso wie Judas, ist dieser von der Verlockung der Macht beeinflusst. Er verrät die ganze Mannschaft, und damit auch Neo an die Agenten der Matrix, um somit wieder in die Matrix integriert zu werden. Während eines Dialoges sagt Cypher dem Agenten Smith: „Unwissenheit ist ein Segen!“, womit er zeigt, dass er nichts mit der realen Welt mehr zu tun haben will. Er will lieber in der Traumwelt leben als in der Realität.

Weitere Symbole bietet seine Kleidung. Er ist der einzige, der die Farbe rot trägt, welche auch die Farbe der Sünde darstellt. In der Computersprache hat das Wort „Cypher“ die Bedeutung der Zahl Null oder Zero, die das direkte Gegenstück zu Neo bzw zu „One“ bietet.

Insgesamt orientiert sich die Geschichte von „Matrix“ deutlich an der Erlösergeschichte und der Prophezeiung des Johannes:

1. Die noch übrig gebliebenen freien Menschen außerhalb der Matrix werden von den Maschinen gejagt und eliminiert. Dem Menschen geschieht dadurch ein großes Unrecht, dass ihre eigene Schöpfung sich gegen sie wendet und so überlegen ist, dass sie eigentlich nicht aufzuhalten ist.
2. Trotz der überlegenen Macht gibt es für den Gläubigen bzw. für die außerhalb der Matrix Lebenden noch Hoffnung, dass sie von den Maschinen erlöst und wieder neu anfangen können, um ohne Angst in der realen Welt zu leben.
3. Die restliche Menschheit, die den Maschinen lediglich als Batterie dient, wird von ihnen ausgebeutet. Sie befindet sich in der Matrix und kennt die reale Welt nicht.
4. Auf die finale Schlacht wird im ersten Teil nur durch die Worte Neos hingewiesen. Erst die Fortsetzungen zeigen den finalen Kampf zwischen Mensch und Maschinen. Es überleben nur die

²⁵ Offb. Johannes 1: 29, 30 & 34

Gläubigen, die gegen die Maschinen kämpfen und an Neo glauben.

- 5.& 6. Nachdem Neo wieder aufersteht, hat er die Macht, die Matrix zu kontrollieren und die unbesiegbaren Agenten zu eliminieren. Im letzten Teil der Matrix-Trilogie opfert Neo sogar sein Leben, damit es einen Neuanfang für die Menschheit geben kann.

4.3 Der heutige Stand der Technik

Die Visionen über die Zerstörung der Welt, verursacht durch die Maschinen, gehören in den Bereich der Science Fiction. Es sind fiktionale Geschichten. Doch wie weit ist diese Fiktion wirklich Fiktion? Die Welt hat sich im Bereich der Technik rasant verändert. In den letzten zwei Jahrzehnten haben wir Maschinen geschaffen, die für damalige Verhältnisse noch als realitätsfern bezeichnet wurden:

„Was die letzten zwei Jahrzehnte der Mythen- und Wissensproduktion von den vorherigen unterscheidet, ist der Wirklichkeitscharakter, den Theorien und die Träume von Mensch-Maschine-Hybridisierungen angenommen haben. Der Sinn für das, was in Bezug auf die Schaffung künstlichen und manipulierten Lebens möglich sein könnte, hat sich durch die zunehmende Annäherung von Science Fiction und Entwicklung im wissenschaftlich-technologischen Bereich enorm erweitert.“²⁶

Fakt ist, dass sich viele Wissenschaftler von zukunftsvisionellen Filmen und Büchern beeinflussen lassen, bzw. durch die Fantasien von Autoren angetrieben werden. Viele der heute führenden Wissenschaftler im Bereich der Nano- und Computertechnik haben sich durch ihre Kindheitsserien „Star Trek“, „Babylon 5“ oder gar „Doctor Who“ beeinflussen lassen. Sie wurden dadurch motiviert die Fiktion ins reale Leben zu integrieren.

²⁶ Schirmacher, Frank: „Die Darwin AG - Wie Nanotechnologie, Biotechnologie und Computer den neuen Menschen träumen“, Verlag Kiepenhauer & Witsch, Köln 2001, S. 175-180

Arthur C. Clarke schuf mit dem Computer HAL 9000 in seinem Roman „2001-Odyssee im Weltraum“ die Vision einer künstlichen Intelligenz, welche viele Wissenschaftler beeinflusste:

„Vor zwei Jahren veröffentlichte die MIT-Press ein Buch mit dem Titel ‚HALs Erbschaft: Die Computer von 2001 als Traum und Wirklichkeit‘. Eine Reihe von Wissenschaftlern diskutiert darin, ob es HAL je geben könnte und welche technischen Voraussetzungen dafür nötig wären. Wichtiger als der niederschmetternde Befund - Computer können noch nicht einmal so reden, wie HAL es im Film tut - ist folgende Botschaft: HAL ist Phantasie, nicht Wissenschaft. Aber HAL hat unzählige Wissenschaftler dazu animiert, aus der Phantasie Wirklichkeit werden zu lassen. Der ‚Scientific American‘ ging sogar soweit zu vermuten, dass der anthropomorphe Blick auf den quasi menschlichen Computer fast einzig und allein diesem Film zu verdanken ist. ‚Die Computer ... sind annähernd so wie HAL. Aber ohne die Menschen, die der Vision folgen, die Clarke und Kubrick ausdrücken, würden selbst unsere begrenzten Mittel der künstlichen Intelligenz nicht existieren.“²⁷

Obwohl HAL in der Geschichte die Besatzung und dann das Raumschiff vernichtet, hält es die Wissenschaftler heutzutage nicht davon ab, so eine Maschine zu konstruieren. Die gegenwärtige Forschung bietet immer noch gutes Material für Romane und Filme. Viele belächeln diese Ideen und stufen sie als Fantasie ab. Doch haben diese Märchen nicht alle etwas Wahres in sich?

Bill Joy, US-Computerpionier und Gründer von Sun Microsystems schrieb in seinem Aufsatz „Warum die Zukunft uns nicht braucht“ folgendes:

„Was war im 20. Jahrhundert so anders? Natürlich bargen die Technologien, die den nuklearen, chemischen und biologischen Massenvernichtungswaffen zugrunde lagen, gewaltige Potentiale, und die Waffen stellten eine ebenso große Gefahr dar. Aber zum Bau von Atomwaffen benötigte man zumindest in der Anfangszeit seltene - tatsächlich sogar nahezu unerreichbare - Rohstoffe und ein durch

²⁷ Schirmacher, Frank: „Die Darwin AG - Wie Nanotechnologie, Biotechnologie und Computer den neuen Menschen träumen“, Verlag Kiepenhauer & Witsch, Köln 2001, S. 179

Geheimhaltung geschütztes Wissen; auch der Bau biologischer und chemischer Waffen verlangte einigen Aufwand.

Die Technologien des 21. Jahrhunderts - Genetik, Nanotechnologie und Robotik - bergen dagegen Gefahren, die sich in ganz anderen Dimensionen bewegen. Und am gefährlichsten ist wohl die Tatsache, dass selbst einzelne und kleine Gruppen diese Technologie missbrauchen können. Dazu benötigen sie keine Großanlagen und keine seltenen Rohstoffe, sondern lediglich Wissen.

An die Stelle der Massenvernichtungswaffen tritt damit die Gefahr einer wissensbasierten Massenvernichtung, die durch das hohe Vermehrungspotential noch deutlich gestärkt wird. Ich denke, es ist nicht übertrieben, wenn ich sage, wir stehen an der Schwelle zu einer weiteren Perfektion des Bösen in seinen extremsten Ausprägungen; und diesmal werden die so geschaffenen Möglichkeiten nicht nur Nationalstaaten zur Verfügung stehen, sondern auch einzelnen Extremisten.“²⁸

Tatsache ist, dass jeder Fortschritt uns Hoffnungen aber auch Ängste bringt. Jedes Jahr werden die Rechenleistungen immer schneller. Nach Joys Prognose, wobei er sich am „Moore'schen Gesetz“ orientiert, steigen die Rechenleistungen der Computer nicht linear sondern exponentiell an, sodass es in weniger als 20 Jahren möglich wäre, einen Computer zu entwickeln, der mit dem menschlichen Hirn verglichen werden kann. Es steht im Bereich des Möglichen, dass in der Zeit intelligente Roboter existieren könnten. Falls dies wirklich geschehe, wäre nur noch ein kleiner Schritt von Nöten bis wir Menschen für die Erschaffung von Maschinen nicht mehr gebraucht werden. Könnte es dann sein, dass sich die Maschinen gegen uns richten, wie in dem Film „Terminator“?

Seit Jahrzehnten arbeiten Wissenschaftler daran, Roboter zu bauen, die dem Menschen und den Tieren immer ähnlicher werden. Heutzutage existieren Roboter, die miteinander interagieren, Fußball spielen und laufen können. Sie helfen in der Produktion, Medizin, Forschung und beim Militär.

²⁸ Schirmacher, Frank: „Die Darwin AG - Wie Nanotechnologie, Biotechnologie und Computer den neuen Menschen träumen“, Verlag Kiepenhauer & Witsch, Köln 2001, S. 40

Ein gutes Beispiel, um den heutigen Stand der Robotertechnik zu zeigen, ist der von Honda innerhalb von 20 Jahren entwickelte Roboter „Asimo“ (Advanced Step in Innovative Mobility), der sich wie ein Mensch auf zwei Beinen bewegt.

Der 1,30 Meter große humanoide Roboter gehört zu den fortschrittlichsten seiner Art, der mit Menschen interagiert, sie unterstützt, und das Leben einfacher machen soll. Asimo ist fähig, auf zwei Beinen neun Kilometern pro Stunde zu rennen, über unebenen Boden zu laufen, auf zwei oder einem Bein zu hüpfen, Fußball zu spielen und Treppen zu steigen. Außerdem kann er Sachen transportieren, Menschen ausweichen, die simultane Unterhaltung von bis zu drei Menschen verstehen und gestikulieren. In wenigen Jahren soll Asimo markttauglich sein. Doch kann Asimo wirklich den Menschen ersetzen, oder sich gar wie in der Filmreihe „Terminator“ oder „Matrix“ gegen die Menschen richten?

Die Roboter bzw. die Maschinen stehen noch am Anfang ihrer Evolution und haben Vor- und Nachteile gegenüber den Menschen. Auf der Datenbank der Maschine können alle Fakten gesammelt, eingeordnet und jederzeit wieder abgerufen werden. Der Mensch dagegen vergisst vieles wieder und nur ein Bruchteil der Fakten dringt in das Bewusstsein ein. Die Verhaltenssteuerung der Bewegung der Roboter bzw. Maschinen hat Stärken und Schwächen. Die konstante Leistungen und die austauschbaren Verschleißteile sind die Stärken, die Schwächen sind die schlechte Reaktion, die geringe Laufgeschwindigkeit und ein nicht so guter Gleichgewichtssinn wie bei den Menschen. Trotz hochauflösenden Kameras, die im Gegensatz zu dem menschlichen Auge, einen hohen Schärfebereich, kaum Bildfehler und alle Bildinformationen abspeichern können, ist dieses nur ein technisches Hilfsmittel, das an die Sehleistung des Menschen aber nicht heranreicht. Es ist fraglich, ob der Roboter später einmal das hochkomplexe System der Ohren und das des Riechorgans Nase des Menschen ersetzen kann. Diese Entwicklung steht noch am Anfang, da der Roboter noch zu viele unterschiedliche Geruchsmoleküle aufnimmt und nicht selektieren kann. Das Roboterskelett ist mit Sensoren ausgestatteten Plättchen überzogen und kann dadurch die Umwelt erfühlen und den eigenen Körper kennenlernen. Vorteil ist dabei die schnelle Reaktion. Der Ausbau ist beliebig erweiterbar. Doch woran liegt das? Die Antwort ist das menschliche Hirn.

Das Beispiel des Sprachverstehens macht dies deutlich:

Die Vorgehensweise zum Verstehen von Gesprochenem ist bei Maschinen ähnlich wie beim Menschen. Der Unterschied ist, dass der Computer sequenziell und nicht wie das Gehirn vernetzt arbeitet.

Es gibt diverse Programme, die gesprochene Sprache erfassen können. Diese Programme wandeln den Schall in digitale Signale um, die dann gefiltert und bearbeitet werden. Dies geschieht auch beim Menschen, der aber zusätzlich die Fähigkeit hat, einzelne Stimmen beispielsweise auf einer Party zu erkennen und sich auf bestimmte Dinge gleichzeitig konzentrieren kann. Der Computer hingegen behandelt jedes Sprachsignal gleich und kann dadurch nur eine bestimmte Stimme herausfiltern. Durch Grammatikmodelle, Datenbanken und Beispielsätzen analysiert er die Sprache und versucht dem einen Sinn zu geben. Das, was er nicht versteht, gibt er nicht wieder. Der Mensch hingegen ist durch sein vernetzt arbeitendes Gehirn in der Lage, nicht nur Fakten abzurufen und Beziehungen herzustellen, sondern kann zu einem Gespräch Assoziationen, aktuelle Ereignisse, persönliche Einschätzungen und das räumliche Umfeld in seine Gedanken integrieren.

Zusammengefasst sind die Stärken des Menschen die Filterung und die Rauschunterdrückung, die besondere Spracherkennung und die situationsbedingte Interpretation der Umwelt, die er dann in das Gespräch einfließen lassen kann.

Als Defizit kann man die eingeschränkte Aufmerksamkeit und das eingeschränkte Wissen sehen. Der Computer hingegen hat durch seine Datenbanken ein nahezu unbegrenztes Wissen und uneingeschränkte Aufmerksamkeit, versagt aber bei der Filterung von mehreren Personen, ist von der Spracherkennung her eingeschränkt und hat nur eine begrenzte Interpretationsfähigkeit.

In einer US-Quizshow „Jeopardy“ gewinnt der Supercomputer „Watson“, genannt nach dem Gründer des IBM-Konzerns Thomas J. Watson, gegen zwei menschliche Kandidaten.

In drei Sendungen, die vom 14. bis zum 16. Februar 2011 liefen, trat „Watson“ gegen zwei frühere Champions, Ken Jennings und Brad Rutter an und gewann 77.147 Dollar.

In dieser Sendung wird das Allgemeinwissen abgefragt. Der Moderator gibt Stichwörter vor, zu dem die Spieler die richtige Frage stellen sollen. Jeopardy stellt für „Watson“ eine Herausforderung dar, da die gestellten Aufgaben zu meist mehrdeutig formuliert sind. Man hat dann fünf Minuten Zeit, um diese Aufgabe zu lösen. Dies galt früher als ein Szenario, das der Computer nicht lösen konnte.

„Watson“ ist ein Programm aus dem Bereich der künstlichen Intelligenz und besteht aus 100 zusammengeschalteten IBM-Rechnern mit 15 Terabyte RAM-Speicher. Es ist ein System, das mit Softwaremodulen ausgestattet ist, die zur Herstellung von Hypothesen, Analysen und Bewertungen dienen. Diese Datenbearbeitungssoftware ist nicht mit dem Internet verbunden, sondern greift auf seine eigene Datenbank, bestehend aus 200 Millionen Buchseiten. „Watson“ ist fähig, Fakten aufzurufen, diese dann zu analysieren und nach Nuancen und Doppeldeutigkeiten zu trennen. Bei einer falschen Antwort fügt er diese in eine Rangliste und merkt sich diese. Durch ein komplexes Algorithmus ist es „Watson“ möglich, aus seinen Fehlern zu lernen. Ziel ist es, den Sinn einer Frage zu erfassen und innerhalb kurzer Zeit Passagen und Fakten zu finden.

IBM - Entwickler Thomas Hampp-Bahn Müller meint, dass „Watson“ im Bereich der künstlichen Intelligenz einen Durchbruch darstellt. Er könnte in der Medizin eingesetzt werden und die derzeitigen Suchmaschinen ablösen. „Watson“ könnte medizinische Diagnosen erstellen und bei komplexen unter Zeitdruck stehenden Entscheidungen helfen.

„Watson“ dient als Nachfolger der Computerintelligenz „Deep Blue“, der es schaffte 1996 den Schachweltmeister Garri Kasparow zu besiegen.

Der Saarbrücker Informatiker Wolfgang Wahlser behauptet allerdings, dass künstliche Intelligenzen wie „Watson“ „Fachidiotensysteme“ seien und in der realen Welt bei den einfachsten Alltagsaufgaben versagen würden.

„Kein Computer kann sich auf einer belebten Straße über einen schnellen Blickkontakt so mit anderen Verständigen, dass er Passanten nicht anrempelt.“²⁹

²⁹ Quelle: http://www.focus.de/digital/computer/cebit-2011/tid-21515/ibm-watson-watson-und-co-sind-fachidioten_aid_604509.html

Im Allgemeinen kann man eine künstliche Intelligenz folgendermaßen definieren:

Es ist ein Software-Verhalten, das intelligentes Verhalten analysiert und auf kommende Operationen bewertet. Es ahmt die Arbeitsweise eines Menschen zur Lösung diverser Aufgaben nach. Das schwierige an dieser Definition ist es, durch diese zu beweisen, ob eine Maschine intelligent ist. Dadurch entstand folgende Definition:

„Intelligenz ist die Fähigkeit, komplexe Ziele in komplexen Umgebungen zu erreichen.“³⁰

Der Vorteil ist es, dass man mit dieser Definition anhand von Tests mathematisch die Intelligenz messen kann.

In dem Film „Blade Runner“ sind künstlich geschaffene Replikanten visuell nicht von normalen Menschen zu unterscheiden. Nur ein Gesprächstest kann diese enttarnen. Ähnlich, wie in diesem Film, dient der sogenannten „Turing Test“ zur Definition von künstlicher Intelligenz. Dieser Test ist durch die Texte des Mathematikers Alan Turing 1950 entstanden und ist bis heute noch aktuell. Eine Maschine, die es schafft in einem Gespräch nicht von einem Menschen unterschieden zu werden, wird in diesem Test als intelligent erklärt. In diesem Test kommuniziert der Mensch mittels eines Fernschreibers mit einem Computer. Nach fünf Minuten soll der Mensch entscheiden, ob der Kommunikationspartner ein Computer ist oder nicht. Falls mindestens 30 % aller Gesprächspartner diesen als Mensch identifizieren, wäre die künstliche Intelligenz für diesen Computer erwiesen. Bis jetzt hat es aber keine Maschine geschafft, diesen Test zu bestehen.

Dieses Testszenario bietet zusätzlich die Möglichkeit, Einblicke in die menschliche Kommunikation zu bekommen, um somit das Wesen des Menschen besser verstehen zu können.

Bislang ist nur die Existenz biologischer Intelligenzen bestätigt worden.

Seitdem versuchen Wissenschaftler und Philosophen herauszufinden, wie man das biologische Wesen technisch adaptieren kann. Es existieren zwar Theorien, wie das aus 100 Milliarden Nervenzellen bestehende Netzwerk im menschl-

³⁰ Quelle: <http://www.aiplayground.org/artikel/agi/>

chen Gehirn intelligentes Verhalten ermöglichen kann, aber noch keine, die das menschliche Ich-Bewusstsein erklärt.

Ob eine künstliche Intelligenz für die Menschheit wünschenswert ist, ist eine andere Frage. Die Intelligenz des Menschen ist durch die Evolution erfolgt und entwickelt sich deswegen immer weiter. Die Entstehung einer übermenschlichen oder einer untermenschlichen K.I., die sich vergleichbar mit der Intelligenz eines heutigen Menschen oder eines Menschenaffen darstellt, wäre eine der bedeutendsten Erfindungen der Menschheit. Ob diese aber positiv oder negativ zu bewerten ist, ist nicht vorauszusehen.

Fakt ist, dass der Mensch eine sehr beschränkte Auslastungskapazität im Vergleich zum Computer hat. Maschinen mit einer K.I. könnten die Wissenschaft schneller voranbringen. Sie könnten in der Medizin bei der Entwicklung von Heilmitteln helfen, in der Politik die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Probleme lösen und Umweltprobleme beseitigen. Ergo würde der Fortschritt rascher verlaufen.

„Mehr Intelligenz führt zu noch mehr Intelligenz“³¹.

IBM hat es 2009 geschafft, die Katzenhirnaktivitäten mit Hilfe des Blue-Gene-Supercomputers im Laurence Livermore National Laboratory mit 150000 Prozessoren und 144 Terabyte Arbeitsspeicher künstlich zu simulieren. Es soll der Analyse verschiedenster Hypothesen der Hirnforschung und der zukünftigen Herstellung von auf dem menschlichen Hirn basierenden IBM-Computern dienen. Durch das Zeigen von IBMs Firmenlogo soll beispielsweise gezeigt werden, wie die verschiedenen Synapsen des Hirns ein solches Logo bearbeiten und welche Teile des Hirns sich mit dieser Information befassen. Das Resultat ist aber, dass das simulierte Hirn 100 mal langsamer reagiert als das einer richtigen Katze. Der Neurowissenschaftler Jim Olds meint:

„Wir haben gewaltige Fortschritte gemacht bei der Erhebung von Daten. Aber wir haben noch keine gemeinsame Theorie, wie dieses komplexe Organ namens Gehirn Dinge produziert wie Shakespeares Sonette und Mozarts Symphonien. Der Heilige Gral der Neurowissenschaftler besteht darin, die Aktivität einzelner Nervenzellen so

³¹ Quelle: <http://www.aiplayground.org/artikel/agi/>

abzubilden, dass klar wird, wie Milliarden von Nervenzellen im Zusammenwirken agieren.“³²

Man glaubt, dass das menschliche Gehirn erst nach Jahrzehnten entschlüsselt werden kann, da dieses zu komplex ist. Die Kapazität derzeitiger Supercomputer reicht noch nicht aus.

„Es gibt noch keine Garantien in diesem Spiel, weil die schiere Komplexität des Problems alles in den Schatten wirft, was wir zu tun versuchen.“³³

Der Traum der Wissenschaft ist es, das menschliche Gehirn nachzubilden, um somit humanoide Roboter zu erschaffen und das menschliche Gehirn zu verstehen.

2005 entstand an der Schweizer École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) das „Blue Brain Projekt“. Sinn des Projektes ist die Kartierung und Kategorisierung des menschlichen Großhirns, um dadurch ein vereinfachtes Modell des Gehirns zu erstellen.

Der Zweck ist es, wie bei IBM, die Funktionsweise des Gehirns auf den Computer zu übertragen. Die Wissenschaftler trafen aber auf ein Problem: Die Funktionsweise eines Computers ist linear und eindimensional, während das Gehirn parallel und multidimensional arbeitet und dadurch auch Informationen mit anderen Hirnrealen austauscht. Dies kann der Computer von heute noch nicht schaffen.

Professor Osama Hasegawa an der Tokyo Institute of Technology versucht Maschinen zu entwickeln, die sich selbst durch einen Algorithmus namens SOINN (Self Organizing Incremental Neural Network) weiterentwickeln können. Durch das eigenständige Zerlegen von Aufgaben und anhand des bestehenden Wissens soll dieser Algorithmus probieren, diesen seinen Auftrag zu erfüllen. Wenn die Aufgabe SOINNs Fähigkeiten übersteigt, soll dieser entweder um Hilfe bitten oder das Internet nach einer Lösung durchsuchen. SOINN könnte dadurch in Zukunft in der Lage sein, *„einen Computer in England zu fragen, wie man ei-*

³² Quelle: http://www.n24.de/news/newsitem_5612525.html

³³ Quelle: http://www.n24.de/news/newsitem_5612525.html

nen Tee zubereitet und den Auftrag in Japan ausführen“³⁴. Sein Algorithmus steckt aber noch in der Entwicklungsphase.

Hasegawa warnt aber auch davor, dass solche selbstdenkenden Systeme sich, wie in dem Film „2001: Odyssee im Weltraum“, gegen uns Menschen richten könnten, da sie bestimmte Dinge falsch interpretieren können (Bsp.: Küchenmesser kann man einerseits zum Kochen, andererseits zum Töten verwenden).

Heutzutage werden für verschiedene Bereiche Roboter eingesetzt. Sie dienen als „Carebots“ zur Unterstützung von älteren oder behinderten Menschen, für die Produktion von Autos, zur Entschärfung von Bomben, zum Abfeuern von Raketen oder zur Reinigung des Haushaltes. Sie werden dem Menschen immer ähnlicher. In Japan werden sie im Schulunterricht erprobt. Voraussichtlich soll im Jahre 2070 die Intelligenz der Maschine die des Menschen übertrumpfen.

Microsoft Forscher Eric Horvitz, Präsident der AAAI (Association for the Advancement of Artificial Intelligence), stellt die These auf, dass die Technikbegeisterung eine neue Religion darstellt. Eine „Intelligenzexplosion“ könnte den Ausbruch der Apokalypse bedeuten. Die Technik entwickelt sich schneller weiter als vorherzusehen und kann eines Tages die Schwelle des menschlichen Intellekts überschreiten. Es besteht dadurch die Möglichkeit, dass die Maschinen den Menschen ablösen und ihre eigene Existenz, wie in der Geschichte der Matrix, fortsetzen können. Die Frage ist nur, ob sie, wie in den Dystopien, sich gegen die Menschen richten und wie wir unsere Zivilisation gegen die von uns geschaffenen intelligenten Maschinen verteidigen können.

Um diese und ähnliche Fragen zu beantworten hat die AAAI ein spezielles Gremium zur Untersuchung eines „*möglichen Verlustes der menschlichen Kontrolle über Computerbasierte Intelligenz*“³⁵ ins Leben gerufen. Dieses Gremium philosophiert über die Fragen, ob superintelligente Computer uns freundlich gesinnt sind, ob sie bald die Möglichkeit haben, fühlen zu können und welche Wege man einleiten soll, um eine vom Computer kommende Bedrohung zu stoppen. Das Gremium ist der Meinung, dass, wenn Computer in der Lage sind, in

³⁴ Quelle: http://www.focus.de/wissen/wissenschaft/technik/kuenstliche-intelligenz-super-roboter-denken-wie-menschen_aid_676018.html

³⁵ Quelle: <http://www.welt.de/wissenschaft/roboter/article5540894/Wenn-Roboter-den-Menschen-ueberfluegeln.html>

Zukunft über ein Bewusstsein zu verfügen, neue Gesetze für Roboter entstehen müssen.

5 Schlussbetrachtung

Apokalyptische Visionen wie in der Offenbarung des Johannes im neuen Testament sind seit mehreren Jahrhunderten immer noch aktuell, ebenso wie die Ansicht, dass der Mensch für den Untergang verantwortlich ist. Es bietet Buch- und Filmautoren Schreibstoff und Beschäftigung, egal ob es sich um Gesellschafts- und Technikentwicklungen, Naturkatastrophen, Invasionen oder Krankheiten handelt. Die Angst davor ist immer noch existent. Je mehr der Mensch sich über die Gefahren des Lebens informiert und seinen Wissensstand erweitert, desto komplexer werden auch die Prophezeiungen für die Zukunft.

Die Gegenwart und die Vielfalt der dystopischen Geschichten weisen auf die unerschöpfliche Themenbildung des Genres hin. Durch das sich dauernd verändernde Zeitgeschehen und durch immer neu entstehende Bedrohungen entwickeln sich die dystopischen Visionen permanent weiter. Sie zeigen nicht nur die gesellschaftskritischen Strukturen heutiger oder damaliger Regierungen, wie die klassische Dystopie, sondern auch die Haltungen, Lebenseinstellungen und Denkmuster der kompletten Bevölkerung und der einzelnen Individuen.

Es lässt sich nicht bestreiten, dass die Angst der Zuschauer bei solchen Filmszenarien ein gutes Geschäft bietet. Filme, wie „Terminator“, „Matrix“ oder „Independence Day“ sind einige der Beispiele. Der Film „Terminator 2“ hat in den Kinos weltweit über 590 Millionen Dollar eingespielt, wobei die Produktion rund 94 Millionen gekostet hat. In diesen Filmen ist nicht nur der geschichtliche Hintergrund ausschlaggebend, sondern auch die Art und Weise der Inszenierung, wie dieser gezeigt wird. Der Film muss glaubwürdig und wirklichkeitsnah sein. Außerdem dienen Aggressionen und Gewalt zur Erzeugung von Angst, die den Zuschauer unterhält, der sogenannte audio-visuelle Schock. Durch die immer action-, nervenkitzel- und geschwindigkeitsreicheren Filme wird die Weltuntergangsdarstellung verstärkt. Zusätzlich hilft die einfache Darstellung der Schuldigen, sowie auch die drastische Veranschaulichung von Gut und Böse, die Geschichten der Masse der Bevölkerung zugänglich zu machen.

Das Prinzip Hoffnung bleibt bei allen Dystopien vorder- oder hintergründig existent. Anders als bei den klassischen Dystopien ist meistens der Hauptcharakter

die Hoffnung für die Menschheit. Ähnlich wie in der Prophezeiung des Johannes werden diejenigen überleben und eine neue Ära einleiten, die an den Hauptcharakter glauben, der in den meisten heutigen Dystopien überlebt. Die klassischen Dystopien, die sich als Gegenstück oder gegebenenfalls als Satire zum utopischen Weltbild dastehen, haben das Ziel, bestimmte Tendenzen zu erkennen. Diese sind zu analysieren und es ist gegebenenfalls Sorge zu tragen, dass diese Welten nicht real werden.

Meist ist es in den klassischen Dystopien eine übergreifende Macht, die die Haltung des Allgemeinwohls zum Ziel hat, auch wenn dadurch das Wohl jedes einzelnen Individuums verloren geht. Dies geschieht zu meist durch die Nutzung manipulierender Wissenschaft und Technik sowie durch Gewalt.

Die modernen Dystopien haben sich im Vergleich zur Klassischen, die eine Parodie des utopischen Denkens darstellt, stark verändert. Die Dystopien spiegeln entweder nur Bruchteile der klassischen Dystopien wieder oder lassen neue Schreckensszenarien entstehen, indem der heutige Fortschritt als Quelle der Visionen genutzt wird, wodurch die Definition immer schwieriger wird. Es können auch bestimmte Aspekte der Dystopien miteinander verschmelzen, wodurch Filme wie „Terminator“, eine apokalyptische Dystopie, die durch Maschinen verursacht wird, entstehen können. Am Beispiel der durch Maschinen verursachten Dystopien kann man klar erkennen, dass nicht nur gesellschaftliche Probleme die Quelle der Schreckensszenarien darstellen, sondern auch der menschliche Fortschritt, hier im Bereich der Technik. Diese Bedrohung kann durch Roboter, nukleare Schlachten zwischen künstlichen Intelligenzen und Menschen oder auch durch den Maschinen huldigenden Menschen erzeugt werden.

Technische Entwicklungen sind immer mit Risiken verbunden. Ob insbesondere intelligente Roboter oder nukleare Bomben oder Kriege für den Weltuntergang verantwortlich sind, ist noch fraglich. Fakt ist aber, dass durch das Bestehen spezieller Gremien, wie der AAAI, die zur Untersuchung eines „möglichen Verlustes der menschlichen Kontrolle über Computerbasierte Intelligenz“³⁶ dient, man sich darüber Gedanken macht, einen möglichen Schutz gegen die vielleicht kommenden Bedrohungen zu schaffen.

³⁶ Quelle: <http://www.welt.de/wissenschaft/roboter/article5540894/Wenn-Roboter-den-Menschen-ueberfluegeln.html>

Das wichtigste, was aber den Computern und Maschinen von heute fehlt, ist die Fähigkeit, selbstständig und außerhalb der vorgegebenen Programme und Informationen eigene Schlussfolgerungen zu ziehen. Es kann daran liegen, dass dem Computer im Vergleich mit dem Gehirn etwas fehlt, nämlich eine „biologische Komponente“. Viele Softwareentwickler arbeiten schon an diesem Problem. Doch es wird noch Jahrzehnte dauern, bis man das Hirn komplett entschlüsselt hat. Wie schon der Autor Emerson M. Pugh sagte:

*"Wenn das menschliche Gehirn so einfach wäre, dass wir es verstehen könnten, wären wir so einfach, dass wir es nicht könnten."*³⁷

Die Botschaft aller Dystopien bleibt aber immer gleich, nämlich, wie Orwell es während einer Pressekonferenz 1949 darlegte,

„Don't let it happen. It depends on you“.

³⁷ Quelle: <http://www.brainobic.at/gehirnlernen/gehirngrundlagen/index.html>

II Quellenverzeichnis

Literatur

Asimo, Isaak: Meine Freunde die Roboter, Sammelband, Verlag Wilhelm Heyne, München, 2002, Vorwort von Greg Bear, S. 13

Baudrillard, Jean: Agonie des Realen; Merve Verlag, Berlin, 1978, S. 63 - 64

Berdiajev, Nikolay: Das Reich des Geistes und das Reich des Caesar; Holle Verlag, Darmstadt / Genf, 1952, 198

Bühl, Walter: Die Angst der Menschen vor der Technik - Alternativen im technologischen Wandel; Econ Verlag, Düsseldorf / Wien, 1983, S. 15

Das aktuelle wissen.de Lexikon; Wissen Media Verlag GmbH, Gütersloh/München, 2004

Eco, Umberto: Der Name der Rose; Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München 1986, S. 26

Ferns, Chris: Narrating Utopia. Ideology, Gender, Form in Utopian Literature; Liverpool University Press, Liverpool, 1999, S. 109

Huxley, Aldous: Brave New World, Flamingo, London, 1994, Vorwort, S. 58f

Jäger, Michael: Die Erde als Feind - Sieben Vermutungen über den kulturellen Kontext der ökologischen Krise; 1997, S. 5f, Sechster Kontext: Vernichtung und Ersatz.

Krah, Hans: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe - Narationen vom >Ende< in Literatur und Film 1945 - 1990; Verlag Ludwig, Kiel, 2004

Kreft, Oliver: Katastrophenfilm und Hollywood nach dem 11. September - Kino nach dem Schock - Akzeptabilität; GRIN Verlag, Norderstedt, 2002

Lisco, Friedrich Gustav, „Das neue Testament: nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers“, Enslinsche Buchhandlung, Berlin, 1840, S. 525, 532

Marinetti, Filippo Tommaso: Manifeste du Futurisme; Le Figaro, Paris, 1909

Mitchell, Charles P.: A guide to apocalyptic cinema; Greenwood Press, Westport, 2001

Moylan, Tom: Scraps of the Untainted Sky; Westview Press, Boulder, 2000, S. 194f.

Orwell, George: 1984; Penguin Books, Harmondsworth, 1989, S. 285, 133, 187, 280, 45f

Orwell, George: Letter to Francis A. Henson, In: CEJL, Vol. IV. Eds. Sonia Orwell / Jan Angus, Socker & Warburg, London, 1968, S. 502

Pinnow-Locnikar, Holger: Die Apokalypse des 21. Jahrhunderts - Weltuntergangs-Visionen im Zeitalter der Maschinen; GRIN Verlag, Norderstedt, 2003

Schirmacher, Frank: Die Darwin AG - Wie Nanotechnologie, Biotechnologie und Computer den neuen Menschen träumen; Verlag Kiepenhauer & Witsch, Köln, 2001, S. 40, 179, 175 - 180

Virillio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung; Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1989, S. 70

Zeißler, Elena: Dunkle Welten - Die Dystopie auf dem Weg ins 21. Jahrhundert; Tectum Verlag, Marburg, 2008

Internet

Becker, Markus: Gefühlte Wirklichkeit - Lebt die Menschheit in der Matrix?;
URL: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/0,1518,328008,00.html>
[Stand 16.11.2004], SPIEGEL ONLINE GmbH, Hamburg

Die Presse.com: Brain Computing: IBM simuliert Katzenshirn;
URL: http://diepresse.com/home/techscience/hightech/522993/Brain-Computing__IBM-simuliert-Katzenshirn [Stand 20.11.2009], "Die Presse" Digital GmbH & Co KG, Wien

Fleischhack, Hans: Künstliche Intelligenz;
URL: http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug10/eh/kuenstliche_intelligenz.html
[Stand 20.01.2012], Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, Oldenburg

Focus Online: Künstliche Intelligenz - Super-Roboter denken wie Menschen;
URL: http://www.focus.de/wissen/wissenschaft/technik/kuenstliche-intelligenz-super-roboter-denken-wie-menschen_aid_676018.html [Stand 19.10.2011]

Focus Online: Supercomputer ist heimlicher CeBIT-Star;

URL: http://www.focus.de/digital/computer/cebit-2011/tid-21515/ibm-watson-supercomputer-ist-heimlicher-cebit-star_aid_604502.html [Stand 01.03.2011]

Focus Online: Watson & Co. sind Fachidioten;

URL: http://www.focus.de/digital/computer/cebit-2011/tid-21515/ibm-watson-watson-und-co-sind-fachidioten_aid_604509.html [Stand 01.03.2011]

fraunhofer.de: Virtuelle Realität: Gezähmte Roboter;

URL: <http://www.fraunhofer.de/de/presse/presseinformationen/2009/11/virtuelle-realitaet.html> [Stand 24.11.2009], Fraunhofer-Gesellschaft zur Förderung der angewandten Forschung e.V., München

Heinemann, Pia: Künstliches Katzenhirn;

URL: <http://www.welt.de/die-welt/wissen/article5320872/Kuenstliches-Katzenhirn.html> [Stand 25.11.2009], Axel Springer AG, Berlin

Hermansson, Niclas: Dystopia: categorisation;

URL: http://hem.passagen.se/replikant/dystopia_categorisation.htm [Stand 29.05.2004]

Honda.de: ASIMO;

URL: http://www.honda.de/innovation/zukunft/zukunft_asimo.php [Stand 2012], Honda Deutschland GmbH, Offerbach

Honda.com: ASIMO technical information;

URL: <http://asimo.honda.com/downloads/pdf/asimo-technical-information.pdf> [Stand 2007], Honda Motor Co., Ltd.

Honda.com: ASIMO - Advancements of Physical Capabilities;

URL: <http://world.honda.com/ASIMO/technology/2011/physical/> [Stand 2011], Honda Motor Co., Ltd.

imdb.com: Matrix;

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/> [Stand 2012], IMDb.com, Inc.

imdb.com: Terminator 2 - Tag der Abrechnung;

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0103064/> [Stand 2012], IMDb.com, Inc.

ITWissen: AI (artificial intelligence);

URL: <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Kuenstliche-Intelligenz-AI-artificial-intelligence-KI.html> [Stand 20.01.2012], DATACOM Buchverlag GmbH, Peterskirchen

Löchli, Gerhild: Gehirn - Grundlagen;

URL: <http://www.brainobic.at/gehirnlernen/gehirngrundlagen/index.html> [Stand 2012]

Lüdl, Gregor und Lüscher, Martin: Der Turingtest;

URL: <http://www.natur-struktur.ch/ai/turingtest.html> [Stand 2007]

Marsiske, Hans-Athur: Eine klügere Maschine gibt es noch nicht;

URL: <http://www.welt.de/wissenschaft/article2569240/Eine-kluegere-Maschine-gibt-es-noch-nicht.html> [Stand 13.10.2008], Axel Springer AG, Berlin

multilingualarchive.com: Neue Gesetze der Robotik;

URL: http://www.multilingualarchive.com/ma/frwiki/de/Nouvelles_Lois_de_la_robotique

N24.de: IBM baut "senile" Cyber-Katze;

URL: http://www.n24.de/news/newsitem_5612525.html [Stand 24.11.2009], N24 Gesellschaft für Nachrichten und Zeitgeschehen mbH, Berlin

Rötzer, Florian: Bedrohen die Roboter Mensch und Gesellschaft?;

URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/30/30806/1.html> [Stand 27.07.2009], Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG, Hannover

rp-online.de: Faszinierend: Dieser Roboter repariert sich selbst;

URL: <http://www.rp-online.de/wissen/forschung/faszinierend-dieser-roboter-repariert-sich-selbst-1.2306051> [Stand 17.05.2008], RP ONLINE GmbH, Düsseldorf

Schreiber, Manuel: CHIP Guide - Mensch gegen Maschine,

URL: <http://www.chip-kiosk.de/mensch-gegen-maschine> [Stand 10.2011], CHIP Communications GmbH, München

Singer, Peter und Sagan Agata: Wenn Roboter den Menschen überflügeln;

URL: <http://www.welt.de/wissenschaft/roboter/article5540894/Wenn-Roboter-den-Menschen-ueberfluegeln.html> [Stand 15.12.2009], Axel Springer AG, Berlin

Stuhlmüller, Andreas: Allgemeine künstliche Intelligenz;

URL: <http://www.aiplayground.org/artikel/agi/> [Stand 18.12.2006]

Tagesschau.de: IBM-Rechner gewinnt in US-Quizshow;

URL: <http://www.tagesschau.de/ausland/jeopardy100.html> [Stand 14.09.2011]

Tagesschau.de: Mensch gegen Maschine - wer weiß mehr;

URL: <http://www.tagesschau.de/ausland/fernsehen104.html> [Stand 15.02.2011]

Tecchannel.de; Katzenhirn simuliert - IBM: Gehirn-Computer rückt näher;

URL: http://www.tecchannel.de/pc_mobile/news/2023887/ibm_katzensprung_in_richtung_gehirn_computer/ [Stand 18.11.2009], IDG Business Media GmbH, München

Filme

2001 - Odyssee im Weltraum (1968)

A Clockwork Orange (1962)

Armageddon (1998)

Babylon 5 (1994)

Blade Runner (1982)

Dark City (1998)

Das Ende der Welt (1916)

Das siebte Zeichen (1988)

Deep Impact (1998)

Deluge (1933)

Der Komet (1910)

Der letzte Krieg (1961)

Der Tag, an dem die Erde Feuer fing (1961)

Doctor Who (1963)

Dr. Strangelove (1964)

eXistenZ (2002)

Frankenstein (1994)

Futureworld (1976)

Holocaust 2000 (1978)

I, Robot (2004)

Krieg der Welten (1953, 2005)

Mars Attacks! (1996)

Matrix (1999)
Metropolis (1927)
No Blade of Grass (1970)
No Survivors Please (1964)
Resident Evil (2002)
Solar Crisis (1990)
Star Trek-The Motion Picture (1978)
Target Earth (1953)
Terminator (1984)
The 27th Day (1957)
The Birds (1963)
The Last Man on Earth (1964)
The Night the World Exploded (1961)
The Thing (1951, 1982)
The Time Machine (1960, 2002)
The Thirteenth Floor (1999)
The Truman Show (1998)
Total Recall (1990)
Westworld (1973)
Where Have All the People Gone? (1974)

III Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Münster, den 03.02.2011

Zeki Oguz Teoman